CONSEIL GÉNÉRAL DE SEINE ET MARNE

# Guide 2011-2012 des activités éducatives

## Archives, musées, patrimoine

Cycle 1 à 3, lycée, centre de loisirs, I.M.E. et handicap

Conseil Général SEINE & MARNE

Crédits photos : Yvan Bourhis, Alain Deville, château de Blandy-les-Tours et musées départementaux des Pays de Seine-et-Marne, Stéphane Mallarmé, de Préhistoire d'Île-de-France, de l'École de Barbizon et jardin-musée Bourdelle/DAPMD/CG77.
© Sylvie Guiot, Espace Carte Blanche, p. 20
Page 40 : Anne Slacik © Adagp Paris 2011, © Yvan Bourhis - DAPMD/CG77
Coordination éditoriale : Cécile Fabris et Nathalie Fourcade/DAPMD/CG77 ; Stéphanie Martin-Szelerski, direction de la communication.
Illustratrice de la couverture et des pictos : Nathalie Guez-Pichot. Maquette : Imprimerie départementale. Impression : Réveil de la Marne.

# Par ici les sorties !

Quitter la classe le temps d'une sortie pour faire découvrir les richesses patrimoniales seine-et-marnaises est un moment que les élèves apprécient vraiment.

Ce guide vous propose de découvrir les activités éducatives dans les domaines du patrimoine, de l'histoire et de l'art. Avec plus de 150 idées de visites, animations, ateliers, expositions et de nombreuses nouveautés, la Seine-et-Marne a de quoi vous séduire.

Pour vous aider à préparer votre visite, l'offre pédagogique est présentée par lieux : Archives départementales, Château de Blandy-les-Tours, Jardin-Musée Bourdelle, Musée départe-mental de l'Ecole de Barbizon, Musée départemental Stéphane Mallarmé, Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et Maison Pierre Mac-Orlan, Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France et Service études et développement du patrimoine.

Le Département de Seine-et-Marne, grâce au personnel d'accueil et de médiation sur sites, mène une politique ambitieuse d'action éducative. Initier le jeune public au monde de l'art, appréhender l'histoire et la société, favoriser une éducation du regard pour former le citoyen de demain, toucher tous les publics en refusant toute forme d'exclusion, tels sont les objectifs de notre action.

L'Art, la Culture et l'Histoire font grandir... Alors, partez, avec vos élèves, à la découverte des lieux culturels et historiques de notre département.

**Vincent ÉBLÉ**
Président du Conseil général
de Seine-et-Marne

**Lionel WALKER**
Vice-Président
chargé du tourisme,
des musées et du patrimoine

**Marie RICHARD**
Vice-Présidente
chargée de l'éducation
et de l'enseignement supérieur

# Sommaire


Index par thèmes ..... 6
Index par niveaux ..... 11

**Archives départementales** ..... **20**
Animations et ateliers ..... 20
Expositions itinérantes ..... 22
Malles pédagogiques ..... 24
Jeux ..... 25
Ressources documentaires ..... 25

**Château de Blandy-les-Tours** ..... **26**
Visites ..... 26
Animations et ateliers ..... 27
Jeux ..... 29
Ressources documentaires ..... 29

**Jardin-musée départemental Bourdelle** ..... **30**
Animations et ateliers ..... 30

**Musée départemental de l'École de Barbizon** ..... **33**
Visites ..... 33
Animations et ateliers ..... 34
Malles pédagogiques ..... 34
Ressources documentaires ..... 34

**Musée départemental Stéphane Mallarmé** ..... **35**
Activités préparatoires à la visite ..... 35
Visites ..... 36
Animations et ateliers ..... 36
Jeux ..... 39

**Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan** ..... **41**
Animations et ateliers ..... 41
Malles pédagogiques ..... 45
Expositions itinérantes et animations sur demande ..... 45

**Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France** ..... **47**
Visites ..... 47
Animations et ateliers ..... 48

**Service études et développement du patrimoine** ..... **51**

**Les animations, mode d'emploi** ..... **52**

# Légendes

## Handicaps et outils

Handicap moteur avec aide

Handicap moteur

Handicap mental

Handicap auditif

Handicap visuel

LSF

Équipé en boucles magnétiques pour malentendants appareillés

Visioguide en LSF

Label Tourisme et Handicaps moteur, mental, auditif et visuel

## Thèmes

Préhistoire et histoire

Patrimoine, architecture et urbanisme

Société et modes de vie

Arts : histoire et pratiques

Littérature et contes

Sciences et techniques

Environnement, jardins

# Index par thèmes

## Arts : histoire et pratiques

### Archives départementales

#### Animations et ateliers


- « Livres muets » de Sylvie Guiot ..... 20
- Au pied de la lettre ..... 21
- Les jardins du Moyen Âge à Napoléon ..... 21


#### Malles pédagogiques


- Au pied de la lettre ..... 24


### Jardin-musée départemental Bourdelle

#### Animations et ateliers


- Sculpteur en herbe ..... 30
- Le mouvement dans la sculpture de Bourdelle ..... 31
- La position du photographe ..... 31
- L'art en mouvement : expression corporelle ..... 31
- Le regard de l'artiste : dessin d'art au crayon ..... 31
- L'aquarelle : une technique au service de l'œuvre .. 32


### Musée départemental de l'École de Barbizon

#### Visites


- Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école ..... 33
- L'École de Barbizon, un atelier dans la forêt..... 33


#### Animations et ateliers


- Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau ..... 34
- Atelier gravure


#### Malles pédagogiques


- Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres ..... 34


### Musée départemental Stéphane Mallarmé

#### Activités préparatoires à la visite au musée


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


#### Animations et ateliers


- Art postal au musée ..... 38
- Le poète s'illustre ..... 38
- Mallarmé fait son cinéma ..... 38
- La suite au prochain numéro ! ..... 39
- Silence, on fait du bruit ! ..... 39


### Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

#### Animations et ateliers


- Et si on racontait ! ..... 42
- Chanson sur mesure ..... 42
- Le tissage des rubans ..... 44
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45


### Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

#### Animations et ateliers


- Le relevé des œuvres pariétales préhistoriques ... 49


### Service études et développement du patrimoine

#### Animations et ateliers


- Découvrir son église ..... 51

# Environnement, jardins

## Archives départementales

### Expositions itinérantes


- Des fruits et des hommes ..... 24
- Les légumes dans tous leurs états ..... 24


## Château de Blandy-les-Tours

### Animations et ateliers


- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 28


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Sensorialité et Jardin ..... 30
- Écosystème jardin ..... 30


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Animations et ateliers


- Découvrir la forêt de Fontainebleau ..... 34


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Animations et ateliers


- Les sens en éveil ..... 36
- L'herbier de Mallarmé ..... 37


### Jeux


- À la découverte du jardin ..... 39


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Osier et vanniers ..... 43
- Paysages de la Seine-et-Marne ..... 43


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte ..... 46


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Visites


- Balade botanique à travers les millénaires ..... 47


# Littérature et contes

## Château de Blandy-les-Tours

### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 27
- Rencontre avec la Dame des Tours ..... 28
- Le chemin de ronde des légendes ..... 28


### Jeux


- La légende de Marie d'Harcourt - Jeu de piste ..... 29


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Visite contée


- Les ailes de la poésie ..... 36


### Animations et ateliers


- C'est quoi un poète ? ..... 37
- Slam au musée ..... 37
- Une histoire de mots ..... 37
- L'étoile des Fées ..... 37
- Le poète est illustré ..... 37


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Initiation au slam de poésie ..... 42
- Pierre Mac Orlan : un écrivain en Seine-et-Marne ..... 43
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45

# Patrimoine, architecture et urbanisme

## Archives départementales

### Animations et ateliers


- Les jardins du Moyen Âge à Napoléon ..... 21
- Construire la ville : des cités ouvrières aux villes nouvelles ..... 21


### Expositions itinérantes


- Le temps des roses ..... 24


### Malles pédagogiques


- Habitat rural ..... 25


## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le Blandy des tout petits ..... 26
- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26
- Vivre dans un château au Moyen Âge et dans un palais national au XIXe siècle ..... 27
- Le château fort, formes et fonctions ..... 27
- Du château fort au palais royal ..... 27
- Château fort et seigneurie ..... 27


### Animations et ateliers


- Objectif Blandy - Parcours d'observation ..... 28


### Jeux


- La légende de Marie d'Harcourt - Jeu de piste .. 29
- Menez l'enquête ! - « Cluedo® » grandeur nature ..... 29


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Le petit architecte paysagiste ..... 32


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Visites


- Visite libre : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- À la découverte du patrimoine rural ..... 43
- Les coulisses du musée ..... 43
- L'habitat rural ..... 45


### Malles pédagogiques


- Habitat rural ..... 45


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Animations et ateliers


- Les habitats préhistoriques ..... 49
- L'habitat nomade ..... 49


## Service études et développement du patrimoine

### Animations et ateliers


- Découvrir son église ..... 51


# Préhistoire et histoire

## Archives départementales

### Animations et ateliers


- Bienvenue aux Archives ..... 20
- Au pied de la lettre ..... 21
- Les sceaux dans l'histoire ..... 21
- Les jardins du Moyen Âge à Napoléon ..... 21

- La Grande Guerre ..... 21
- Construire la ville : des cités ouvrières aux villes nouvelles ..... 21
- Seine-et-Marnais d'ici et d'ailleurs ..... 21

**Expositions itinérantes**

- Le Théâtre du Temps ..... 22
- À propos de l'Édit de Nantes ..... 22
- La France de 1789 ..... 22
- Les préfets, deux siècles au cœur de l'État (1800-2000) ..... 22
- Le temps des roses ..... 24
- La guerre de 1914-1918 ..... 22
- Affiches de guerre : 1914-1918 ..... 22
- 39/45, c'était comment la guerre ? La Seconde Guerre mondiale en Seine-et-Marne ..... 23
- Affiches de guerre : 1939-1945 ..... 23
- Affiches de guerre : la guerre d'Espagne ..... 23
- Des machines et des hommes : l'industrialisation de la Seine-et-Marne Muséobus ..... 23

**Malles pédagogiques**

- Au pied de la lettre ..... 24
- Histoire de sceaux ..... 24

**Jeux**

- Médiéjeu 77, un jeu de l'oie médiéval ..... 25

## Château de Blandy-les-Tours

**Visites**

- Le Blandy des tout petits ..... 26
- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26
- Vivre dans un château au Moyen Âge et dans un palais national au XIXe siècle ..... 27
- Le château fort, formes et fonctions ..... 27
- Du château fort au palais royal ..... 27
- Château fort et seigneurie ..... 27

**Animations et ateliers**

- Objectif Blandy - Parcours d'observation ..... 28

**Jeux**

- Menez l'enquête ! - « Cluedo® » grandeur nature ... 29

## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

**Animations et ateliers**

- Histoire d'un grain de blé ..... 42
- Pierre Mac Orlan, un écrivain en Seine-et-Marne... 43
- Le tissage des rubans ..... 44
- Les vacances à la campagne... ou les aventures de trois enfants au début du siècle ..... 45

**Expositions itinérantes et animations sur demande**

- Choisir de résister ..... 45

## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

**Visites**

- Visite guidée ..... 47
- Visite libre (sous la conduite de l'enseignant) .... 47

**Animations et ateliers**

- À la découverte de la Préhistoire ..... 48
- Animaux et chasseurs de la Préhistoire ..... 48

## Service études et développement du patrimoine

**Animations et ateliers**

- Découvrir son église ..... 51

# Sciences et techniques

## Jardin-musée départemental Bourdelle

**Animations et ateliers**

- Reproduction végétative ..... 32
- Reproduction sexuée des végétaux ..... 32

## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Histoire d'un grain de blé ..... 42
- Matières dans tous les sens ..... 44
- Le tissage des rubans ..... 44
- La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie ..... 44


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Fromages de Brie ..... 46


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Animations et ateliers


- Les outils préhistoriques ..... 48
- Le feu apprivoisé ..... 48
- L'évolution de l'homme ..... 50


# Sociétés et modes de vie

## Archives départementales

### Animations et ateliers


- Les sceaux dans l'histoire ..... 21
- Seine-et-Marnais d'ici et d'ailleurs ..... 21


### Expositions itinérantes


- Le Théâtre du Temps ..... 22
- Des machines et des hommes : l'industrialisation de la Seine-et-Marne Muséobus 23


### Malles pédagogiques


- Habitat rural ..... 25
- Histoire de sceaux ..... 24
- Métiers des villes, métiers des champs ..... 24


## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le Blandy des tout petits ..... 26
- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26
- Vivre dans un château au Moyen Âge et dans un palais national au XIX$^{e}$ siècle ..... 27
- Le château fort, formes et fonctions ..... 27
- Du château fort au palais royal ..... 27
- Château fort et seigneurie ..... 27


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Animations et ateliers


- C'était comment au 19$^{e}$ siècle ? ..... 38


### Jeux


- Dis, c'était comment avant ? ..... 39
- Meurtre au musée ..... 39
- Qui a saboté le canot du poète ? ..... 39
- Jeu de l'oie grandeur nature ..... 40
- Mallarmé *pursuit* ..... 40


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- L'habitat rural ..... 44
- Familles et métiers du cirque en Seine-et-Marne ..... 45
- Les vacances à la campagne... ou les aventures de trois enfants au début du siècle ..... 45


### Malles pédagogiques


- Habitat rural ..... 45


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Jeux et jouets ..... 46


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Animations et ateliers


- Se nourrir durant la Préhistoire ..... 49

# Index par niveaux

## Cycle 1

### Archives départementales

#### Expositions itinérantes


- Des fruits et des hommes ..... 24
- Les légumes dans tous leurs états ..... 24


#### Malles pédagogiques


- Au pied de la lettre ..... 24
- Métiers des villes, métiers des champs .... 24


### Château de Blandy-les-Tours

#### Visites


- Le Blandy des tout petits ..... 26


#### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 27
- Rencontre avec la Dame des Tours ..... 28
- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 28


### Jardin-musée départemental Bourdelle

#### Animations et ateliers


- Sensorialité et jardin ..... 30
- Sculpteur en herbe ..... 30


### Musée départemental de l'École de Barbizon

#### Visites


- Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école ..... 33


#### Animations et ateliers


- Peindre "sur le motif" en forêt de Fontainebleau ..... 34


#### Malles pédagogiques


- Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres ..... 34


### Musée départemental Stéphane Mallarmé

#### Activités préparatoires à la visite


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


#### Visites


- Visite libre : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite contée : Les ailes de la poésie ..... 36


#### Animations et ateliers


- Les sens en éveil ..... 36
- L'herbier de Mallarmé ..... 37
- L'étoile des Fées ..... 37
- C'était comment au 19e siècle? ..... 38


### Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

#### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Matières dans tous les sens ..... 44


#### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte ..... 46


### Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

#### Animations et ateliers


- Animaux et chasseurs de la Préhistoire ..... 48

# Cycle 2

## Archives départementales

### Animations et ateliers


- Bienvenue aux Archives ..... 20
- Au pied de la lettre ..... 21
- Les sceaux dans l'histoire ..... 21


### Expositions itinérantes


- Des fruits et des hommes ..... 24
- Les légumes dans tous leurs états ..... 24


### Malles pédagogiques


- Au pied de la lettre ..... 24
- Habitat rural ..... 25
- Métiers des villes, métiers des champs ..... 24


## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26
- Vivre dans un château au Moyen Âge et dans un palais national au XIXe siècle ..... 27


### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 27
- Rencontre avec la Dame des Tours ..... 28
- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 28
- Objectif Blandy - Parcours d'observation ..... 28


### Jeux


- La légende de Marie d'Harcourt - Jeu de piste ..... 29


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Sensorialité et jardin ..... 30
- Sculpteur en herbe ..... 30
- La position du photographe ..... 31
- L'art en mouvement : expression corporelle ..... 31
- Reproduction végétative ..... 32
- Reproduction sexuée des végétaux ..... 32


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Visites


- Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école ..... 33


### Animations et ateliers


- Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau ..... 34


### Malles pédagogiques


- Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres ..... 34


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Activités préparatoires à la visite


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


### Visites


- Visite libre : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite contée : Les ailes de la poésie ..... 36


### Animations et ateliers


- Les sens en éveil ..... 36
- L'herbier de Mallarmé ..... 37
- C'est quoi un poète ? ..... 37
- C'était comment au 19e siècle ? ..... 38
- Art postal au musée ..... 38
- Mallarmé fait son cinéma ..... 38
- La suite au prochain numéro ! ..... 39
- Silence, on fait du bruit ! ..... 39


### Jeux


- À la découverte du jardin ..... 39

## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Et si on racontait ! ..... 42
- Histoire d'un grain de blé ..... 42
- Osier et vanniers ..... 43
- L'habitat rural ..... 44
- Matières dans tous les sens ..... 44
- Le tissage des rubans ..... 44
- La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie ..... 44
- Familles et métiers du cirque en Seine-et-Marne ..... 45
- Les vacances à la campagne… ou les aventures de trois enfants au début du siècle ..... 45
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45


### Malles pédagogiques


- Habitat rural ..... 45


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Fromages de Brie ..... 46
- Jeux et jouets ..... 46
- Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte ..... 46


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Visites


- Visite guidée ..... 47
- Visite libre (sous la conduite de l'enseignant) ..... 47


### Animations et ateliers


- À la découverte de la Préhistoire ..... 48
- Animaux et chasseurs de la Préhistoire ..... 48
- L'habitat nomade ..... 49


# Cycle 3

## Archives départementales

### Animations et ateliers


- Bienvenue aux Archives ..... 20
- « Livres muets » ..... 20
- Au pied de la lettre ..... 21
- Les sceaux dans l'histoire ..... 21
- Les jardins du Moyen Âge à Napoléon ..... 21
- La Grande Guerre ..... 21
- Construire la ville : des cités ouvrières aux villes nouvelles ..... 21
- Seine-et-marnais d'ici et d'ailleurs ..... 21


### Expositions itinérantes


- Le Théâtre du Temps ..... 22
- À propos de l'Édit de Nantes ..... 22
- Les préfets, deux siècles au cœur de l'État (1800-2000) ..... 22
- La guerre de 1914-1918 ..... 22
- 39/45, c'était comment la guerre ? La Seconde Guerre mondiale en Seine-et-Marne ..... 23
- Des machines et des hommes : l'industrialisation de la Seine-et-Marne Muséobus ..... 23
- Des fruits et des hommes ..... 24
- Les légumes dans tous leurs états ..... 24
- Le temps des roses ..... 24


### Malles pédagogiques


- Au pied de la lettre ..... 24
- Histoire de sceaux ..... 24
- Métiers des villes, métiers des champs ..... 24


### Jeux


- Médiéjeu 77, un jeu de l'oie médiéval ..... 25

## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26
- Le château fort, formes et fonctions ..... 27
- Du château fort au palais royal ..... 27


### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 27
- Le chemin de ronde des légendes ..... 28
- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 28
- Objectif Blandy - Parcours d'observation ..... 28


### Jeux


- La légende de Marie d'Harcourt - Jeu de piste ..... 29
- Menez l'enquête ! - « Cluedo® » grandeur nature ..... 29


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Sculpteur en herbe ..... 30
- La position du photographe ..... 31
- L'art en mouvement : expression corporelle ..... 31
- Le regard de l'artiste : dessin d'art au crayon ..... 31
- L'aquarelle : une technique au service de l'œuvre ..... 32
- Le petit architecte paysagiste ..... 32
- Reproduction végétative ..... 32
- Reproduction sexuée des végétaux ..... 32


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Visites


- Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école ..... 33


### Animations et ateliers


- Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau ..... 34
- Découvrir la forêt de Fontainebleau ..... 34
- Atelier gravure ..... 34


### Malles pédagogiques


- Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres ..... 34


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Activités préparatoires à la visite


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


### Visites


- Visite libre : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite contée : Les ailes de la poésie ..... 36


### Animations et ateliers


- C'est quoi un poète ? ..... 37
- Slam au musée ..... 37
- Une histoire de mots ..... 37
- Le poète est illustré ..... 37
- C'était comment au 19e siècle ? ..... 38
- Art postal au musée ..... 38
- Le poète s'illustre ..... 38
- Mallarmé fait son cinéma ..... 38
- La suite au prochain numéro ! ..... 39
- Silence, on fait du bruit ! ..... 39


### Jeux


- À la découverte du jardin ..... 39

## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Et si on racontait ! ..... 42
- Chanson sur mesure ..... 42
- Initiation au slam de poésie ..... 42
- Histoire d'un grain de blé ..... 42
- Osier et vanniers ..... 43
- Pierre Mac Orlan : un écrivain en Seine-et-Marne ..... 43
- Paysages de la Seine-et-Marne ..... 43
- À la découverte du patrimoine rural ..... 43
- Les coulisses du musée ..... 43
- L'habitat rural ..... 44
- Le tissage des rubans ..... 44
- La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie ..... 44
- Familles et métiers du cirque en Seine-et-Marne ..... 45
- Les vacances à la campagne... ou les aventures de trois enfants au début du siècle ..... 45
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Choisir de résister ..... 45
- Fromages de Brie ..... 46
- Jeux et jouets ..... 46
- Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte ..... 46


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Visites


- Visite guidée ..... 47
- Visite libre (sous la conduite de l'enseignant) ..... 47


### Animations et ateliers


- À la découverte de la Préhistoire ..... 48
- Les outils préhistoriques ..... 48
- Le feu apprivoisé ..... 48
- Se nourrir durant la Préhistoire ..... 49
- Les habitats préhistoriques ..... 49
- Le relevé des œuvres pariétales préhistoriques ..... 49


## Service études et développement du patrimoine

### Animations et ateliers


- Découvrir son église ..... 51


# Lycée

## Archives départementales

### Animations et ateliers


- Bienvenue aux Archives ..... 20
- « Livres muets » ..... 20
- Les jardins du Moyen Âge à Napoléon 21
- La Grande Guerre ..... 21
- Construire la ville : des cités ouvrières aux villes nouvelles ..... 21
- Seine-et-Marnais d'ici et d'ailleurs ..... 21


### Expositions itinérantes


- À propos de l'Édit de Nantes ..... 22
- La France de 1789 ..... 22
- Les préfets, deux siècles au cœur de l'État (1800-2000) ..... 22
- La guerre de 1914-1918 ..... 22
- Affiches de guerre : 1914-1918 ..... 22
- 39/45, c'était comment la guerre ? La Seconde Guerre mondiale en Seine-et-Marne ..... 23
- Affiches de guerre : 1939-1945 ..... 23
- Affiches de guerre : la guerre d'Espagne .... 23

- Des machines et des hommes : l'industrialisation de la Seine-et-Marne Muséobus ..... 23
- Des fruits et des hommes ..... 24
- Les légumes dans tous leurs états ..... 24
- Le temps des roses ..... 24


## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Le château fort, formes et fonctions 27
- Château fort et seigneurie ..... 27


### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 27
- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 28


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Écosystème jardin ..... 30
- Sculpteur en herbe ..... 30
- Le mouvement dans la sculpture de Bourdelle ... 31
- Le regard de l'artiste : dessin d'art au crayon 31
- L'aquarelle : une technique au service de l'œuvre ..... 32
- Le petit architecte paysagiste ..... 32


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Visites


- L'École de Barbizon, un atelier dans la forêt .... 33


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Activités préparatoires à la visite


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


### Visites


- Visite libre : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36


### Animations et ateliers


- Slam au musée ..... 37
- Une histoire de mots ..... 37
- Le poète est illustré ..... 37
- C'était comment au 19e siècle ? ..... 38
- Art postal au musée ..... 38
- Le poète s'illustre ..... 38
- Mallarmé fait son cinéma ..... 38
- La suite au prochain numéro ! ..... 39
- Silence, on fait du bruit ! ..... 39


### Jeux


- À la découverte du jardin ..... 39


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Initiation au slam de poésie ..... 42
- Histoire d'un grain de blé ..... 42
- Osier et vanniers ..... 43
- Pierre Mac Orlan : un écrivain en Seine-et-Marne ..... 43
- Paysages de la Seine-et-Marne ..... 43
- À la découverte du patrimoine rural ..... 43
- Les coulisses du musée ..... 43
- L'habitat rural ..... 44
- Le tissage des rubans ..... 44
- La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie ..... 44


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Choisir de résister ..... 45
- Fromages de Brie ..... 46
- Jeux et jouets ..... 46

## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Visites


- Visite guidée ..... 47
- Visite libre (sous la conduite de l'enseignant) ..... 47
- Balade botanique à travers les millénaires ..... 47


### Animations et ateliers


- À la découverte de la Préhistoire ..... 48
- L'évolution de l'homme ..... 50


# Centres de loisirs

## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le Blandy des tout petits ..... 26
- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26


### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 27
- Rencontre avec la Dame des Tours ..... 28
- Le chemin de ronde des légendes ..... 28
- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 29
- Objectif Blandy - Parcours d'observation ..... 28


### Jeux


- La légende de Marie d'Harcourt - Jeu de piste ..... 29
- Menez l'enquête ! - « Cluedo® » grandeur nature ..... 29


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Visites


- Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école ..... 33


### Animations et ateliers


- Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau ..... 34
- Découvrir la forêt de Fontainebleau ..... 34


### Malles pédagogiques


- Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres ..... 34


## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Activités préparatoires à la visite


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


### Visites


- Visite libre : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite contée : Les ailes de la poésie ..... 36


### Animations et ateliers


- L'étoile des Fées ..... 37
- Le poète est illustré ..... 37
- C'était comment au 19e siècle ? ..... 38
- Art postal au musée ..... 38
- Le poète s'illustre ..... 38
- Mallarmé fait son cinéma ..... 38
- La suite au prochain numéro ! ..... 39
- Silence, on fait du bruit ! ..... 39


### Jeux


- À la découverte du jardin ..... 39
- Dis, c'était comment avant ? ..... 39
- Meurtre au musée ..... 39
- Qui a saboté le canot du poète ? ..... 39
- Jeu de l'oie grandeur nature ..... 40
- Mallarmé *pursuit* ..... 40

## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Et si on racontait ! ..... 42
- Chanson sur mesure ..... 42
- Initiation au slam de poésie ..... 42
- Histoire d'un grain de blé ..... 42
- Osier et vanniers ..... 43
- L'habitat rural ..... 44
- Matières dans tous les sens ..... 44
- Le tissage des rubans ..... 44
- La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie ..... 44
- Familles et métiers du cirque en Seine-et-Marne ..... 45
- Les vacances à la campagne... ou les aventures de trois enfants au début du siècle ..... 45
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Fromages de Brie ..... 46
- Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte ..... 46


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Visites


- Visite guidée ..... 47
- Visite libre (sous la conduite des animateurs) ..... 47


### Animations et ateliers


- Animaux et chasseurs de la Préhistoire ..... 48
- Le feu apprivoisé ..... 48
- Se nourrir durant la Préhistoire ..... 49


# I.M.E., handicap

## Château de Blandy-les-Tours

### Visites


- Le Blandy des tout petits ..... 26
- Le château de Blandy-les-Tours ..... 26
- Vivre dans un château fort ..... 26


### Animations et ateliers


- La clé des contes ..... 28
- Rencontre avec la Dame des Tours ..... 28
- Le chemin de ronde des légendes ..... 28
- La clé des champs - Balade découverte autour du château ..... 28


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Sensorialité et jardin ..... 30
- Sculpteur en herbe ..... 30
- Le mouvement dans la sculpture de Bourdelle ..... 31
- Le regard de l'artiste : dessin d'art au crayon ..... 31


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Visites


- Barbizon et la peinture paysagiste au XIX[e] siècle, un cas d'école ..... 33


### Animations et ateliers


- Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau ..... 34


### Malles pédagogiques


- Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres ..... 34

## Musée départemental Stéphane Mallarmé

### Activités préparatoires à la visite


- Échange avec le musée sous la forme d'art postal ..... 35


### Visites


- Visite guidée : Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé ..... 36
- Visite contée : les ailes de la poésie ..... 36


### Animations et ateliers


- Les sens en éveil ..... 36
- L'herbier de Mallarmé ..... 37
- L'étoile des Fées ..... 37
- C'était comment au 19e siècle ? ..... 38
- Art postal au musée ..... 38
- Le poète s'illustre ..... 38
- Mallarmé fait son cinéma ..... 38


### Jeux


- À la découverte du jardin ..... 39


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Atelier jus de pomme ..... 41
- Et si on racontait ! ..... 42
- Osier et vanniers ..... 43
- Matières dans tous les sens ..... 44
- La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie ..... 44
- Les vacances à la campagne... ou les aventures de trois enfants au début du siècle ..... 45
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45


## Musée départemental de Préhistoire d'Île-de-France

### Animations et ateliers


- À la découverte de la Préhistoire ..... 48
- Les outils préhistoriques ..... 48
- Le feu apprivoisé ..... 48
- Se nourrir durant la Préhistoire ..... 49


# Nouveautés

## Archives départementales

### Ateliers


- Seine-et-Marnais d'ici et d'ailleurs ..... 21


## Jardin-musée départemental Bourdelle

### Animations et ateliers


- Reproduction sexuée des végétaux ..... 31


## Musée départemental de l'École de Barbizon

### Animations et ateliers


- Atelier gravure ..... 34


## Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

### Animations et ateliers


- Matières dans tous les sens ..... 44
- Pierre Mac Orlan et le cinéma ..... 45


### Expositions itinérantes et animations sur demande


- Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte ..... 46

# Archives départementales

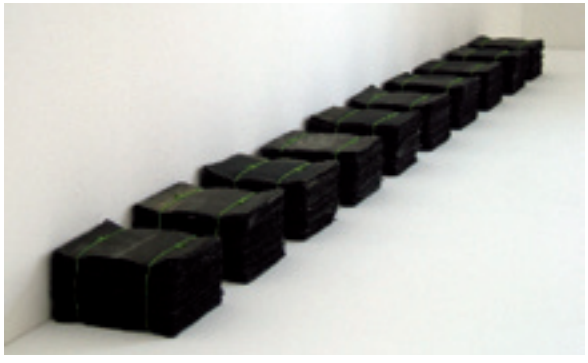
Comme tous les services d'Archives départementales, les Archives de Seine-et-Marne doivent leur création à la Révolution française. Elles ont été constituées en 1796-1797 par le rassemblement à Melun des archives des administrations de l'Ancien Régime, des établissements ecclésiastiques et des familles émigrées. Elles se sont accrues au fil du temps, sans interruption jusqu'à nos jours, des archives de la période révolutionnaire puis des dossiers des administrations publiques ayant leur siège dans le département, ainsi que de dépôts, de dons privés et d'acquisitions. Au-delà de leurs missions de collecte, de classement et de conservation, les Archives départementales ont également pour vocation d'animer et de valoriser les fonds conservés. Elles sont un lieu de conservation et de diffusion de l'histoire et de la mémoire du département. Les documents conservés à Dammarie-lès-Lys, publics et privés, vont du X^e^ au XXI^e^ siècle. À partir du site du Conseil général www.seine-et-marne.fr, un site Internet spécifique est disponible avec notamment des fiches et des dossiers à télécharger.

## [ Animations et ateliers ]

### Bienvenue aux Archives

Cet atelier commence par la découverte de la notion d'archives, du rôle et des missions de l'archiviste, ainsi que de la diversité des documents conservés. Il met ensuite directement au contact des documents originaux : les élèves travaillent sur une sélection de documents concernant la commune de leur établissement scolaire.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycles 2 (CE1) et 3, lycée**
**Présence impérative de l'enseignant et d'un accompagnateur.**



### « Livres muets »

Cet atelier propose de découvrir l'œuvre de l'artiste-plasticienne contemporaine Sylvie Guiot qui travaille sur le souvenir et la mémoire, l'amoncellement des documents. Chaque enfant est ensuite invité à réaliser une « œuvre muette » : un collage à partir de différentes matières.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1), lycée**

## Au pied de la lettre

Cet atelier propose de découvrir les enluminures des plus beaux manuscrits conservés dans les Archives et bibliothèques municipales du département, ainsi que les techniques et matériaux utilisés par les enlimuneurs, pour comprendre le livre au Moyen Âge. Chaque élève réalise sa propre lettrine à partir de la première lettre de son prénom.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycles 2 (CE1) et 3**

## Les sceaux dans l'histoire

L'atelier aborde la sigillographie (l'étude des sceaux selon leur forme, leur fabrication, leur utilisation, leur rôle, leurs symboles...) et la société médiévale représentée sur les sceaux. Les élèves observent, identifient et classent les différents types de sceaux. Chacun réalise ensuite un sceau en plâtre à partir d'un moule en élastomère.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycles 2 (CE1) et 3**

**Compléments possibles d'un atelier sur le Moyen Âge : l'exposition itinérante "Théâtre du temps I", les malles pédagogiques "Histoire de sceaux" ou "Métiers des villes, métiers des champs", le jeu de l'oie "Médiéjeu 77".**

## Les jardins du Moyen Âge à Napoléon

Cet atelier permet de comprendre les jardins et leur symbolique à travers le temps. Trois grands styles sont abordés : le clos médiéval, le jardin classique dit « à la française » et le jardin paysager dit « à l'anglaise ». Dans un second temps, les élèves réalisent leur propre jardin en respectant les codes du paysagisme à partir d'éléments donnés par le médiateur.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1), lycée**

**Complément possible : l'exposition itinérante "Le temps des roses".**

## La Grande Guerre

Cet atelier permet de comprendre les causes et conséquences de la Première guerre mondiale. Il aborde la vie quotidienne des soldats, les conditions de vie des civils, l'évolution de l'armement, l'importance de la correspondance durant la guerre... Dans un second temps, les élèves deviennent des reporters au Front et à l'arrière et reconstituent la une d'un journal.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycle 3, lycée**

**Compléments possibles : les expositions itinérantes "La guerre de 1914-1918" et "Affiches de guerre : 1914-1918".**

## Construire la ville : des cités ouvrières aux villes nouvelles

Les enfants découvrent le patrimoine architectural contemporain qui les entoure au quotidien : la construction de cités ouvrières de la révolution industrielle, l'aménagement des zones pavillonnaires de l'entre-deux-guerres, les grands ensembles des Trente glorieuses et enfin les villes nouvelles depuis les années 1970. Dans un deuxième temps, les élèves se transforment en architectes pour reconstituer différents quartiers d'une ville.

**Durée : 2 h – Niveaux : cycle 3, lycée**

**Complément possible : la malle pédagogique "Habitat rural".**

**NOUVEAU**

## Seine-et-Marnais d'ici et d'ailleurs

Cet atelier permet d'appréhender les mécanismes de l'immigration à travers des documents d'archives de Seine-et-Marne. Les élèves sont ensuite invités à débattre autour d'évènements bouleversant la vie de deux planètes imaginaires et ainsi écrire l'histoire de leurs habitants.

**Durée : 2 h – Niveaux : Cycle 3 (à partir du CM1)**

# [ Expositions itinérantes ]

## Le Théâtre du Temps

Cette exposition raconte l'histoire de la Seine-et-Marne à travers les archives : parchemins médiévaux, estampes, autographes, plans et textes anciens, affiches électorales ou patriotiques. Théâtre du Temps I : « Le Moyen Âge » ; II : « Les Temps modernes » ; III : « De 1789 à 1914 ».

**Il est possible de réserver l'exposition dans son ensemble ou par section.**
**Composition :** 8 ou 9 panneaux de 120 x 80 cm par section -
**Niveaux :** cycle 3 (à partir du CM1)

## À propos de l'Édit de Nantes

L'Édit de Nantes est un acte fondateur de la liberté d'expression. Il permet d'évoquer des problèmes d'actualité, tels que le racisme et la construction de la citoyenneté. L'exposition est destinée à sensibiliser les élèves à l'histoire de la tolérance et de l'intolérance religieuse, aux enjeux de la démocratie.

**Composition :** 20 panneaux de 120 x 80 cm -
**Niveaux :** cycle 3 (à partir du CM1), lycée

## La France de 1789

L'exposition dresse un état des lieux de la France en 1789 à partir des cahiers de doléances. Chaque extrait des cahiers est commenté et illustré de documents d'époque. L'exposition est accompagnée de l'ouvrage *1789, Les Cahiers de doléances*, édité en 1988 par les Archives départementales de Seine-et-Marne.

**Composition :** 25 panneaux de 120 x 80 cm -
**Niveaux :** lycée

## Les préfets, deux siècles au cœur de l'État (1800-2000)

De la création des préfets par Bonaparte jusqu'à nos jours, sont évoqués deux siècles de gestion administrative, mais aussi de mutations politiques, économiques et sociales.

**Composition :** 20 panneaux de 120 x 80 cm -
**Niveaux :** cycle 3 (CM2), lycée

## La guerre de 1914-1918

Cette exposition est un objet de mémoire et de réflexion sur le thème de la guerre moderne et de ses conséquences économiques, sociales, politiques et culturelles. Le propos est centré sur la Seine-et-Marne, département clé dans la Bataille de la Marne en septembre 1914 et symptomatique de la vie quotidienne d'un territoire à la limite du front.

**Composition :** 2 paravents rigides de 4 panneaux -
**Niveaux :** cycle 3 (CM2), lycée

## Affiches de guerre : 1914-1918

Les reproductions de vingt-cinq affiches de la période de la Première Guerre mondiale évoquent les acteurs du conflit, l'engagement de la population, les moyens militaires mis en œuvre et l'après-guerre.

**Composition :** 26 panneaux de 60 x 80 cm et une brochure bibliographique - **Niveaux :** lycée

**Complément possible sur la Première guerre mondiale : l'atelier "La Grande Guerre".**

## 39/45, c'était comment la guerre ? La Seconde Guerre mondiale en Seine-et-Marne

Cette exposition évoque la vie quotidienne pendant la Seconde Guerre Mondiale en Seine-et-Marne à partir de documents d'archives. 5 grands thèmes sont abordés : « la défaite et le chaos », « le conflit des idées », « vivre malgré tout », « surveiller, exploiter, exclure », « les combattant de la liberté ».

**Composition : 12 panneaux et un DVD présentant des témoignages de personnes originaires du département ayant vécu la période - Niveaux : cycle 3, lycée**

## Affiches de guerre : 1939-1945

Les reproductions de vingt-cinq affiches de la période de la Seconde Guerre mondiale sont présentées autour du thème du combat pour la liberté. Françaises, américaines ou britanniques, elles évoquent l'effort militaire et économique, le combat et la Libération.

**Composition : 26 panneaux de 60 x 80 cm - Niveaux : lycée**

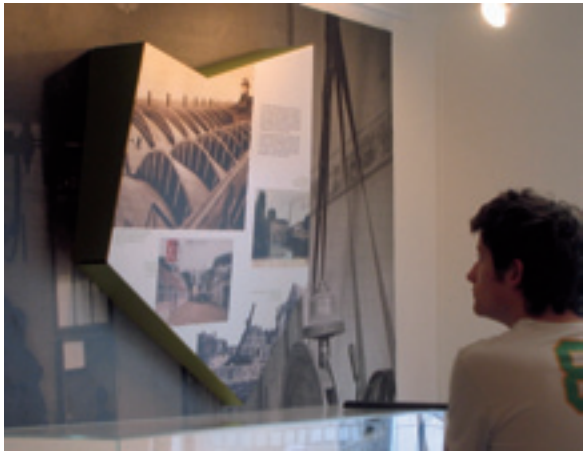
## Affiches de guerre : la guerre d'Espagne

Les reproductions de vingt affiches de la période de la guerre d'Espagne sont présentées autour de l'évocation des différents aspects du conflit.

**Composition : 26 panneaux de 60 x 80 cm - Niveaux : lycée**

MUSÉOBUS

## Des machines et des hommes : l'industrialisation de la Seine-et-Marne



Cette exposition présente de façon dynamique l'industrialisation en Seine-et-Marne de la fin du XVIII[e] siècle au milieu du XX[e] siècle. Elle s'organise autour deux grandes thématiques : les techniques et les innovations, le monde ouvrier et les avancées sociales.

**Le Muséobus est un semi-remorque de 13 mètres de long avec deux extensions qui se déploient afin d'offrir une surface de 36 m². Attention : des conditions particulières d'accès et de sécurité sont requises (Contacter le service).**

**Niveaux : cycle 3, lycée**

## Des fruits et des hommes

À travers anecdotes et légendes, cette exposition permet une incursion dans l'univers des fruits les plus familiers, prunes, poires, pommes ou raisins, dont elle retrace l'historique et décrit les propriétés les plus connues.

**Composition : 10 panneaux de 80 x 120 cm - Niveaux : tout public**

## Les légumes dans tous leurs états

Des histoires drôles ou singulières de quelques-uns des légumes communs comme la pomme de terre, le radis, l'ail ou l'aubergine, accompagnées de recettes faciles à réaliser.

**Composition : 10 panneaux de 80 x 120 cm - Niveaux : tout public**

## Le temps des roses

Cette exposition présente l'histoire de la rosiculture et des grandes familles de rosiéristes de la Seine-et-Marne.

**Composition : 16 panneaux de 80 x 120 cm - Niveaux : cycle 3, lycée**

**Complément possible : l'atelier "Les jardins du Moyen Âge à Napoléon."**

# [ Malles pédagogiques ]

## Au pied de la lettre

La malle permet aux élèves de découvrir l'art de décorer les manuscrits à l'aide de lettrines (lettres décorées) ou de compositions ornementales (miniatures). Elle comporte des reproductions de documents originaux, des modèles de lettres, des ouvrages de vulgarisation, un CD d'images, des reproductions du matériel utilisé au Moyen Âge (écritoire, corne, etc.)

**Niveaux : cycles 1, 2 et 3**

## Histoire de sceaux

Cette malle propose de découvrir l'histoire des sceaux au Moyen Âge (fabrication, utilisation, rôle). Elle contient des livrets explicatifs pour la préparation de fac-similés, un CD d'images, des feuilles d'exercices, des idées d'animations en lien avec le Moyen Âge, des moules et du plâtre pour réaliser des sceaux. **La malle existe en deux versions : « Sceaux Nord » et « Sceaux Sud », à choisir selon la localisation dans le département (à préciser lors de la réservation).**

**Niveaux : cycle 3**

## Métiers des villes, métiers des champs

Grâce à une sélection de sceaux des communautés de métiers et aux sculptures du portail de l'église Saint-Éliphe de Rampillon, les élèves découvrent la diversité des outils et les métiers du Moyen Âge. Cette malle contient un livret de présentation, des photos, des moules et du plâtre pour réaliser des sceaux.

**Niveaux : cycles 1, 2 et 3**

**Compléments possibles sur le Moyen Âge : les ateliers "Au pied de la lettre" et "Les sceaux dans l'histoire", l'exposition itinérante "Théâtre du temps I", le jeu de l'oie "Médiéjeu 77".**

## Habitat rural

Cette promenade à travers les villages suscite l'observation de l'architecture et du décor des maisons anciennes, l'analyse des cadastres anciens ainsi que la compréhension de la construction et de l'évolution du village dans l'espace. La malle comporte 75 panneaux avec des reproductions, des cartes, des photos, un CD d'images et un village à reconstituer à partir d'éléments en bois.

**Niveaux : cycle 2 (CE1)**

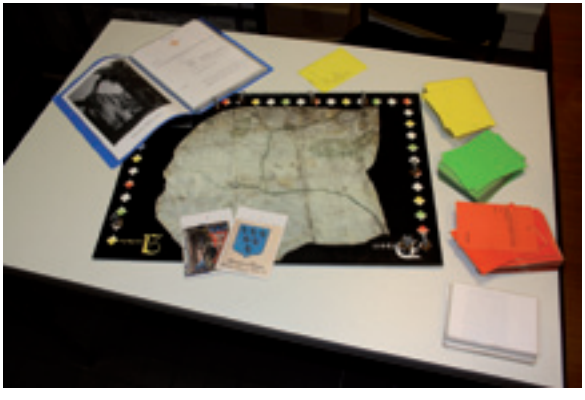
Complément possible : l'atelier "Construire la ville"

# [ Jeux ]

## Médiéjeu 77, un jeu de l'oie médiéval

Ce jeu est composé d'un plateau représentant la seigneurie de Pommeuse et Faremoutiers (canton de Coulommiers) et de cartes évoquant divers thèmes du Moyen Âge, il permet aux élèves d'enrichir leurs connaissances sur la période médiévale de façon amusante.

**Niveaux : cycle 3 (à partir du CM1)**



## Ressources documentaires

**Collection « Mémoire & Documents » des Archives départementales :**

- ***La forêt de Fontainebleau, du domaine royal au musée vert* (15 €)**
- ***La ville au Moyen Âge* (6,60 €)**
- ***Construire la ville : l'urbanisme en Seine-et-Marne au XX^e siècle* (15 €)**
- ***L'art des jardins en Seine-et-Marne, du clos médiéval au jardin du XX^e siècle* (15 €)**
- ***La Seine-et-Marne à l'ère industrielle : un nouveau paysage***

**Collection « Le Bloc-notes des professeurs relais des Archives départementales » :**

**Le Bloc-notes aborde des thèmes historiques généraux à partir de documents d'archives accompagnés de pistes d'exploitation pédagogique simples. Il est téléchargeable dans la rubrique « Action éducative » du site Internet des Archives départementales (www.seine-et-marne.fr/site archives).**

- **n° 1 : Dossier spécial *Le Front populaire en Seine-et-Marne*, décembre 2006 ;**
- **n° 3 : Dossier spécial *L'Âge industriel en Seine-et-Marne du milieu du XIX^e siècle à 1940*, août 2009.**

**Collection « La Lettre du service éducatif des Archives départementales de Seine-et-Marne » :**

**Encore disponibles sur demande :**

- **n° 6 : *Les débuts du « service public d'enseignement » au milieu du XIX^e siècle (les lois Guizot et leur application)*, avril 2000 ;**
- **n° 7 : *La déchristianisation en Seine-et-Marne à l'époque de la Terreur (première partie)*, novembre 2000 ;**
- **n° 9 : *Avoir vécu la Première Guerre mondiale en Seine-et-Marne*, décembre 2002.**

**Plus de ressources (documents d'archives en ligne, dossiers thématiques, etc.) sur le site Internet : archives.seine-et-marne.fr**

# Château de Blandy-les-Tours

Le château fort de Blandy-les-Tours compte parmi les derniers témoins d'architecture militaire du XIVe siècle conservés en Île-de-France. Le projet muséographique met l'accent sur l'archéologie du site et les évolutions architecturales du bâti. Autour d'une grande maquette, l'histoire du château et des familles qui y ont vécu est évoquée dans la salle d'exposition permanente. Textes, plans, vues axonométriques, reproductions de documents, lapidaire, objets de fouille, peintures sont autant d'éléments susceptibles de rendre pédagogique la lecture du lieu. Un parcours d'interprétation permet d'appréhender l'histoire du site dans une certaine globalité : avant le château (vestiges matérialisés au sol), la vie au château (restitutions de décors) et le château à l'époque contemporaine (diaporama et vue panoramique offrant un regard sur le village et son environnement). Une programmation artistique et culturelle anime le site toute l'année.

## [ Visites ]

### Le Blandy des tout petits

**VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE)**

Une première approche du château fort pour les plus petits. Un château fort, quelle drôle de maison ! Pourquoi des tours si hautes, des murailles aussi épaisses ? Comment les seigneurs y vivaient-ils ? Que mangeaient-ils ? De quels éléments de confort disposaient-ils ? Grâce à des mots simples et beaucoup d'observation, les enfants trouvent des réponses à toutes ces questions. À la fin de la visite, le récit de la légende de Marie d'Harcourt, dame de Blandy, achève de stimuler leur imaginaire.

**Durée : 1h à 1h15 (1h45 sur site) – Niveaux : cycle 1, centres de loisirs, I.M.E.**

### Le château de Blandy-les-Tours

**VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE) OU VISITE EXPLORATION (LIBRE AVEC QUESTIONNAIRE PUIS GUIDÉE)**

Cette visite générale permet de découvrir l'histoire fascinante du château de Blandy et de se familiariser avec le vocabulaire architectural d'un château fort. L'évocation de la vie quotidienne des seigneurs du château, connue en partie grâce aux fouilles archéologiques, transporte les élèves au cœur du Moyen Âge. Pour les plus petits, la visite s'achève par le récit de la légende de Marie d'Harcourt, dame de Blandy.

**Durée : visite découverte 1h15 à 1h30 (2h sur site) - visite exploration 2h (2h30 sur site) - Niveaux : cycles 2 (visite découverte) et 3, lycée (visite découverte), centres de loisirs, I.M.E.**

### Vivre dans un château fort

**VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE) OU VISITE EXPLORATION (LIBRE AVEC QUESTIONNAIRE PUIS GUIDÉE)**

Un château fort ne se résume pas à son architecture défensive. Au Moyen Âge, le château était aussi la résidence du seigneur, de sa famille et de sa cour. Que sait-on aujourd'hui de leur confort de vie, de leur alimentation, de leur hygiène ? Quelles sont les sources de cette connaissance du passé ? Après une présentation générale du site, cette visite thématique est l'occasion de découvrir certains lieux insolites du château et de renverser nombre d'idées reçues sur le Moyen Âge.

**Durée : visite découverte 1h15 à 1h30 (2h sur site) – visite exploration 2h (2h30 sur site) – Niveaux : cycles 2 (visite découverte uniquement) et 3, centres de loisirs, I.M.E.**

## Vivre dans un château au Moyen Âge et dans un palais national au XIXe siècle

JOURNÉE THÉMATIQUE AVEC LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

Après la visite de Blandy «Vivre dans un château fort», les élèves découvrent les petits appartements de Napoléon et Joséphine au château de Fontainebleau et participent à un atelier sur la vie quotidienne au Moyen Âge et au XIXe siècle.

**Durée :** journée – **Niveaux :** cycle 2

## Le château fort, formes et fonctions

VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE) OU VISITE EXPLORATION (LIBRE AVEC QUESTIONNAIRE PUIS GUIDÉE)

Qu'est-ce qu'un château fort ? Édifice fortifié pour résister à l'assaut, résidence du seigneur et de sa famille, c'est aussi un véritable symbole de puissance. Un examen minutieux de ses formes architecturales renseigne sur ses différentes fonctions. Après une présentation générale du site de Blandy-les-Tours, cette visite thématique permet d'aborder le contexte d'apparition des châteaux forts, leur évolution et leur vocabulaire architectural.

**Durée :** visite découverte 1h15 à 1h30 (2h sur site) – visite exploration 2h (2h30 sur site) – **Niveaux :** cycle 3, lycée (visite découverte)

## Du château fort au palais royal

JOURNÉE THÉMATIQUE AVEC LE CHÂTEAU DE FONTAINEBLEAU

Après la visite de Blandy « Le château fort, formes et fonctions », les élèves découvrent le palais royal de Fontainebleau et participent à un atelier sur les formes architecturales du Moyen Âge et de la Renaissance.

**Durée :** journée – **Niveaux :** cycle 3

## Château fort et seigneurie

VISITE DÉCOUVERTE (GUIDÉE)

Au Moyen Âge, le château fort est l'emblème de la puissance féodale. Centre névralgique du domaine seigneurial, il joue un rôle tant symbolique que défensif. Siège du pouvoir du seigneur, il perd peu à peu sa raison d'être après la guerre de Cent Ans en raison de l'évolution qui se poursuit vers un état centralisé et de la révolution qui intervient dans les techniques militaires. Après une présentation générale du site de Blandy-les-Tours, cette visite thématique replace le château fort dans le cadre de la société féodale.

**Durée :** 1h15 à 1h30 (prévoir 2h sur site) – **Niveaux :** lycée

# [ Animations et ateliers ]

## La clé des contes

… Celle qui ouvre la porte de la septième tour du château de Blandy, un décor parfait pour accueillir les histoires, qu'elles soient merveilleuses, fantastiques ou facétieuses. Il y en a pour tous les âges et tous les rêves : des princesses, des dames blanches, des corbeaux noirs. Un voyage immobile en compagnie de la conteuse-troubadour. Il y a bien longtemps, il était une fois…

Avec Geneviève Bayle-Labouré, conteuse professionnelle.

**Durée :** 45 mn – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs, I.M.E.

## Rencontre avec la Dame des Tours

Depuis combien de temps vit-elle au cœur des six tours de Blandy ? Nul ne le sait. Elle en a entendu des histoires et des contes, des légendes et des récits, elle en a croisé des personnages en cette majestueuse enceinte. Auprès de la Dame des Tours, les enfants s'imprègnent de la magie des lieux.

Avec Sabine Richard, conteuse professionnelle.

**Durée :** 45 mn – **Niveaux :** cycles 1 et 2, centres de loisirs, I.M.E.

## Le chemin de ronde des légendes

Au cœur du château, les légendes sommeillent : trésors, fantômes, amours heureuses ou malheureuses, ruses et facéties. Il ne tient qu'aux enfants de les réveiller pour entrer dans leur ronde…

Avec Sabine Richard, conteuse professionnelle.

**Durée :** 45 mn – **Niveaux :** cycle 3, centres de loisirs, I.M.E.

## La clé des champs - Balade découverte autour du château

En compagnie d'Olivier, les enfants partent explorer les environs du château. Ils relèvent çà et là dans le village les traces d'anciennes activités humaines puis découvrent les paysages naturels variés de la vallée de l'Ancoeur avec leur faune et leur flore spécifiques. Le parcours ménage des points de vue uniques sur le château dont les six tours surgissent au détour d'un chemin, au débouché d'un bois… Les circuits sont adaptés à tous les niveaux.

Avec Olivier Corbin, guide professionnel (Némorosa).

**Durée :** 2h – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs, I.M.E.

## Objectif Blandy - Parcours d'observation

Cette activité permet aux enfants de découvrir activement le château de Blandy-les-Tours et d'aiguiser leur sens de l'observation. Elle constitue une bonne entrée en matière à la visite du site. Répartis en équipes, munis d'un dossier de photographies et d'un questionnaire, les enfants investissent le château et partent à la recherche de détails architecturaux signifiants. Après les avoir localisés sur un plan, ils répondent à des questions relatives aux éléments photographiés. À la fin, les réponses sont mises en commun.

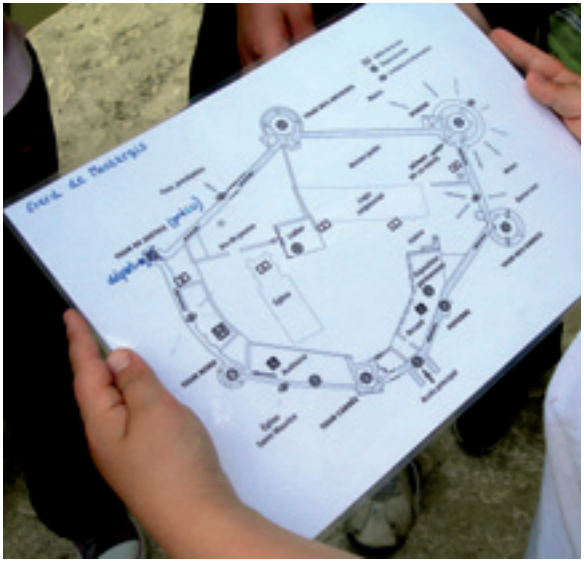
**Durée :** 2h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3, centres de loisirs

# [ Jeux ]

## La légende de Marie d'Harcourt
## Jeu de piste

Les murailles du château de Blandy résonnent encore des cris de la belle Marie d'Harcourt qui, en 1439, préféra se jeter du haut du donjon plutôt que de tomber entre les griffes du terrible Érard de Montargis. Sauvée par un épais tapis d'herbe qui amortit sa chute, Marie épousa le preux chevalier Jean de Dunois qui était venu la secourir. Les enfants, répartis en trois groupes correspondant aux personnages de la légende, revivent cette histoire palpitante et se lancent à la recherche de messages cachés dans le château...

**Durée : 1h – Niveaux : cycles 2 (à partir du CP) et 3, centres de loisirs**



## Menez l'enquête !
## « Cluedo® » grandeur nature

Qui a tué le maréchal de Villars ? Le fantôme d'Adam IV, celui de Marie d'Harcourt ou le spectre de Jean de Dunois ? Quelle fut l'arme du crime : une dague, un fléau d'armes ? À moins que le maréchal n'ait été empoisonné ? Aux enfants de venir mener l'enquête au château. Dans ce cadre de jeu grandeur nature, nos prévôts en herbe pourront laisser libre cours à leur imagination et aiguiser leur sens de la déduction.

**Durée : 1h – Niveaux : cycle 3, centres de loisirs**

## Ressources documentaires

**Dossier d'accompagnement à la visite (gratuit sur demande pour préparer la visite)**

# Jardin-musée départemental Bourdelle

Ce jardin, ouvert au public depuis juin 2005, a été restauré dans le respect de son créateur Michel Dufet, gendre du sculpteur Antoine Bourdelle et architecte d'intérieur. De style Art Déco, il accueille un ensemble de 56 sculptures en bronze, pour la plupart monumentales, retraçant l'évolution de l'œuvre d'Antoine Bourdelle (1861-1929). Les parterres fleuris, bordés de buis ou de rosiers, les conifères en palissades ou en colonnes, les arbres fruitiers ou décoratifs, isolés ou en bosquets, offrent sur 7 000 m² un cadre coloré aux œuvres du grand sculpteur français.

## [ Animations et ateliers ]

### Sensorialité et jardin

L'usage de ses sens permet à l'enfant de reconnaître les objets et les événements qu'il perçoit et d'aborder une conception plus objective du monde et de lui-même.

Au fil du jardin, les 5 sens sont évoqués un à un : écouter le jardin et imiter les cris et chants des oiseaux ; toucher les végétaux, substrats et sculptures afin d'échanger sur les sensations perçues ; savoir reconnaître les odeurs de fruits et de fleurs ; goûter au jardin et réveiller les papilles gustatives ; regarder pour nommer, comparer, classer, hiérarchiser les couleurs et les formes ; et enfin réaliser une palette des couleurs pour garder un souvenir de ce musée en plein air.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 1 et 2 (grande section)**

### Écosystème jardin

Le jardin est un espace de nature mais une nature gérée et contrôlée par l'homme. Il s'agit ici de cerner les facteurs qui influencent les relations entre les êtres vivants et leur interaction avec le milieu. Pour cette étude, il faudra observer, compter, identifier la faune, faire des relevés de facteurs abiotiques et quelques courbes statistiques.

**Durée : 2h – Niveaux : lycée**

### Sculpteur en herbe

Au cours d'une visite du jardin, la matière et les techniques de réalisation des bronzes créés par Antoine Bourdelle sont commentées. Photographies et dessins viennent parfaire la découverte. Ensuite, les élèves expérimentent à leur tour la technique de l'argile avec un exercice pratique de moulage pour les plus jeunes ou de modelage pour les plus âgés. Cela leur permet de découvrir la matière et ses propriétés spécifiques, ainsi que les outils utilisés par les sculpteurs. Les élèves repartent avec leurs réalisations.

**Durée : 30 mn de visite du jardin + 45 mn à 1h d'atelier – Niveaux : cycles 1, 2 et 3, lycée**

## Le mouvement dans la sculpture de Bourdelle

De nombreuses œuvres de Bourdelle expriment un mouvement actif comme la danse, ou passif comme l'attente. Au cours d'un circuit parmi les bronzes, la façon dont sont représentés les idées, des sentiments dans la sculpture d'Antoine Bourdelle est présentée et détaillée. Ensuite, les élèves expérimentent la technique des bandes plâtrées avec un exercice pratique de création d'une œuvre exprimant un mouvement. Cela leur permet de découvrir la matière. Enfin, ils repartent avec leurs réalisations.

**Durée : 30 mn de visite du jardin + 1h à 1h30 d'atelier –**
**Niveaux : lycée, structures adultes handicapés, I.M.E., hôpitaux de jour**

## La position du photographe

À partir de la photographie d'une sculpture d'Antoine Bourdelle au choix parmi une vingtaine, les enfants doivent retrouver et identifier la sculpture ou le détail photographié en se positionnant à l'endroit exact où se tenait le photographe dans le jardin. Il s'agit alors de prendre en compte la hauteur, la distance, l'angle de vue, la perspective et les volumes...

**Cette activité est couplée à l'atelier « L'art en mouvement ».**

**Durée : 30 mn de visite du jardin + 15 mn d'atelier –**
**Niveaux : cycles 2 et 3**

## L'art en mouvement : expression corporelle

Au cours de la visite, chaque enfant choisit une sculpture et va ensuite s'efforcer de la faire deviner à ses camarades en reproduisant les gestes et la position de l'œuvre en question. Il s'agit ici de travailler le sens de l'observation, d'analyser le mouvement, et de réfléchir à la manière dont le sculpteur traduit dans le bronze le mouvement, mais aussi une idée ou un sentiment. Il s'agit aussi pour l'enfant de réfléchir sur la raison de son choix, d'exprimer ce que lui inspire la sculpture. Selon l'œuvre choisie, les enfants peuvent intervenir seuls ou à plusieurs.

**Durée : 30 mn de visite du jardin + 30 mn d'atelier –**
**Niveaux : cycles 2 et 3**

## Le regard de l'artiste : dessin d'art au crayon

Antoine Bourdelle a mené des recherches graphiques pour concevoir ses sculptures, en quête d'ordre et de synthèse des formes. À la lumière des informations données durant la visite, l'élève est amené à observer une sculpture de Bourdelle et à la dessiner en respectant les lignes et formes géométriques qui la composent.

Il s'agit d'amener l'élève à réfléchir sur la simplification des formes et à s'attacher à la structuration méthodique des œuvres, comme le sculpteur. Il faudra pour cela mettre en place des repères, des lignes de direction et respecter les proportions.

**Durée : 30 mn de visite du jardin + 1h d'atelier -**
**Niveaux : cycle 3, lycée**

## L'aquarelle : une technique au service de l'œuvre

Avant de créer un bronze, Antoine Bourdelle réalisait de nombreux dessins. Après un parcours présentant ses œuvres et sa façon de les concevoir, l'élève aborde la technique picturale du lavis de couleur. Il se familiarise avec les effets d'interaction de couleurs, de transparence, de superposition ou encore de concentration graduelle de pigments. L'atelier se fait en extérieur, « sur le motif » et le dessin est abordé par étapes. L'élève emporte ensuite sa création.

**Durée :** 30 mn de visite du jardin + 1h d'atelier
**Niveaux :** lycée ou cycle 3 après avoir suivi l'atelier "Dessin d'art au crayon"

## Le petit architecte paysagiste

L'atelier vise à la réalisation, sur du papier (en 2 ou 3 dimensions), d'un plan de jardin à partir de l'exemple du jardin-musée départemental Bourdelle. L'élève crée ainsi un plan-maquette en utilisant des formes géométriques, en choisissant la palette de couleurs et en ordonnant les principaux éléments constitutifs des jardins. L'atelier aborde les techniques du dessin et du collage (collage d'éléments végétaux). Organisation, imagination et mathématiques sont au rendez-vous !

**Durée :** 30 mn de visite du jardin + 45 mn d'atelier
**Niveaux :** cycle 3, lycée

## Reproduction végétative

Afin de comprendre cette reproduction particulière des végétaux leur permettant de coloniser très rapidement un milieu, les élèves observent différents organes d'une plante, et annotent des schémas afin d'identifier les parties spécialisées.

Entre théorie et observation in situ, le groupe est amené à la réalisation d'une bouture pour chacun, détournant ainsi un procédé naturel en méthode artificielle au service de l'homme !

**Durée :** 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3

NOUVEAU

## Reproduction sexuée des végétaux

Représentation in situ de la diversité des organes reproducteurs que sont les fleurs, qui obéissent cependant toutes à un schéma commun. Reconnaissance des organes, collecte, collage, récolte de graines.

**Durée :** 1h30 – **Niveaux :** cycles 2 et 3

# Musée départemental de l'École de Barbizon

Ce musée est installé en deux lieux : l'auberge Ganne et la maison-atelier de Théodore Rousseau. L'auberge Ganne représente le principal lieu historique de passage des artistes venant travailler en forêt de Fontainebleau entre 1830 et 1875. Les salles d'exposition restituent l'atmosphère chaleureuse et chère aux « Peint'à Ganne » grâce aux meubles, aux décors et à travers une centaine d'œuvres (Jean-François Millet, Narcisse Diaz, Constant Troyon, Rosa Bonheur...).

Dans la maison-atelier demeurait le célèbre paysagiste Théodore Rousseau qui y vécut de 1847 jusqu'à sa mort en 1867. Elle accueille aujourd'hui les expositions temporaires du musée et des animations ponctuelles.

À la particularité de ces lieux évocateurs s'ajoutent la proximité de la forêt de Fontainebleau et le charme d'un village préservé.

## [ Visites ]

### Barbizon et la peinture paysagiste au XIXe siècle, un cas d'école

De 1830 à 1875, Barbizon a été le lieu de résidence des peintres travaillant en forêt de Fontainebleau « sur le motif », à la recherche d'une nouvelle inspiration tirée de la nature.

Le rez-de-chaussée de l'auberge Ganne évoque la vie des artistes grâce aux meubles et aux décors peints. À l'étage se trouvent deux chambres-dortoirs dont les murs sont recouverts de graffitis. Dans les autres salles, des œuvres de Rousseau, Millet, Diaz, Troyon, Jacque..., permettent de comprendre la participation de ces peintres adeptes de la peinture en plein air à l'évolution de la peinture de paysage.

Un petit jeu de questions-réponses sous la forme d'un quiz pour permettre de faire le point sur les connaissances acquises lors de la visite.

**Durée :** 1h45 (30 mn d'audiovisuel + visite d'1h + 15 mn de quiz) – **Niveaux :** cycles 1, 2 et 3, centres de loisirs

### L'École de Barbizon, un atelier dans la forêt de Fontainebleau

Après une rapide découverte des peintres qui travaillaient en forêt de Fontainebleau « sur le motif », les élèves sont invités à une découverte active des salles historiques de l'auberge Ganne, des chambres dortoirs et de la collection permanente. Cette découverte active prend la forme d'une visite exploration à l'aide d'un questionnaire. Elle est complétée par une visite permettant d'apprécier les recherches de ces peintres et leur contribution à l'évolution de la peinture de paysage au XIXe siècle.

**Durée :** 2h30 (30mn d'audiovisuel + visite de 2h)
**Niveaux :** lycée

# [ Animations et ateliers ]

## Peindre « sur le motif » en forêt de Fontainebleau

Dans la forêt, si le temps le permet, une artiste-plasticienne fait travailler les enfants « sur le motif » comme le faisaient les peintres de l'École de Barbizon.

En cas d'intempéries, l'artiste-plasticienne fait travailler les enfants à l'espace médiation d'après une nature morte. Le matériel (papier et peinture) est fourni par le musée. Deux possibilités : travail à la gouache ou à l'aquarelle.

Cet atelier-peinture est un complément à la visite de l'auberge Ganne.

**Durée : 2h – Niveaux : cycles 1, 2 et 3, centres de loisirs**

## Découvrir la forêt de Fontainebleau

Après une initiation technique à la lecture d'une carte et l'observation de cartes anciennes de la forêt de Fontainebleau, les élèves partent pour un parcours d'orientation avec un accompagnateur en forêt de Fontainebleau, à proximité de Barbizon.

Cette animation est un complément à la visite de l'auberge Ganne.

**Durée : 2h – Niveaux : cycle 3, centres de loisirs**

NOUVEAU

## Atelier-gravure

Cet atelier présente les différentes techniques de la gravure, notamment celles utilisées par les peintres de l'École de Barbizon. La mise en application se fait à la pointe sèche sur plexiglas.

**Durée : 2h – Niveaux : cycle 3**

# [ Malles pédagogiques ]

## Malle multi-sensorielle : L'école des Beaux Ar...bres

La malle pédagogique se compose de 3 modules : les techniques de peinture et de dessin pratiquées par les peintres de l'École de Barbizon ; la place de l'École de Barbizon dans l'histoire de l'art et en particulier dans celle du paysage au XIXe siècle ; la découverte de la forêt de Fontainebleau et de ses aménagements au XIXe siècle en lien avec les peintres de l'École de Barbizon.

Les modules sont indépendants et font l'objet d'une présentation spécifique accompagnée de jeux et de mini-ateliers.

**Durée : 1 h 30 – Niveaux : cycles 1, 2 et 3, centres de loisirs**

## Ressources documentaires

**Collection « Mémoires & Documents » des Archives départementales :**
*La forêt de Fontainebleau, du domaine royal au musée vert* (15 €)

De 1874 à sa mort en 1898, Stéphane Mallarmé aima séjourner dans cette ancienne auberge devenue sa maison, qui fait face à la Seine et à la forêt de Fontainebleau. Aujourd'hui, le musée qui lui est consacré restitue le charme de cette villégiature à travers les meubles et les objets familiers du poète, sa bibliothèque, des œuvres de ses amis peintres et sculpteurs. Le beau jardin où Mallarmé aimait « faire la toilette des fleurs avant la sienne » contribue à l'agrément de ce lieu de mémoire. Dans les salles du rez-de-chaussée, les expositions temporaires complètent l'évocation de l'univers de cet écrivain exceptionnel qui joua un rôle de premier plan dans la vie intellectuelle et artistique de son temps.

Les ateliers sont précédés d'une visite guidée des appartements du poète (durée 45 mn), excepté pour l'atelier « les sens en éveil » et « l'herbier ». Il n'y a pas de visites pour les jeux.

Un dossier pédagogique à l'usage des enseignants est disponible sur demande.

Des visites, ateliers spécifiques ou livrets d'accompagnements sont proposés pour les expositions temporaires.

# [ Activités préparatoires à la visite ]

## Échange avec le musée sous la forme d'art postal

Comme Mallarmé, qui écrivait des quatrains en guise d'adresse sur ses enveloppes, le musée souhaite établir une correspondance particulière avec les enfants, qui se situe en amont d'une visite. Ici, l'adresse du musée devient un poème et /ou l'enveloppe un support créatif sur lequel on peint ou gribouille... Les lettres sont réalisées en classe par les élèves et leur professeur puis envoyées au musée. Elles seront exposées le jour de la visite. Le musée répondra sur le même principe. L'affranchissement est à la charge de l'établissement. Pas de médiation.

**Durée : travail effectué en classe – Niveaux : cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

# [ Visites ]

## Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé

Visite libre : avec les accompagnateurs, les élèves évoluent à leur rythme dans le musée. Ils découvrent au 1er étage les anciens appartements du poète Stéphane Mallarmé, au rez-de-chaussée l'exposition temporaire en cours et à l'extérieur, les jardins dans le goût du XIXe siècle qui entourent la maison.

**Durée : 30 à 45 mn – Niveaux : cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## Découverte de la maison de Stéphane Mallarmé

Guidés par une médiatrice, les élèves découvrent les anciens appartements du poète Stéphane Mallarmé ainsi que le jardin recréé par la paysagiste Florence Dollfus. La vie du poète est évoquée, ainsi que sa poésie, ses liens avec les artistes et poètes contemporains. La visite peut se poursuivre dans les espaces d'expositions temporaires et se compléter d'un atelier.

**Durée : 30 mn à 1 h – Niveaux : cycles 1, 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## Les ailes de la poésie

Visite contée : En se basant sur le fil conducteur de l'aile – l'aile du corbeau, l'aile blanche de l'éventail et l'aile sur la rivière – Geneviève Bayle-Labouré, conteuse professionnelle, invite les enfants à un voyage imaginaire et apporte un éclairage indirect sur l'univers poétique de Stéphane Mallarmé. L'enfant découvre les pièces de la maison avec des temps de pause voués à l'observation ou au conte.

**Durée : 1h – Niveaux : cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, centres de loisirs**
**Tarif sur demande**

# [ Animations et ateliers ]

## Les sens en éveil

Cet atelier est une exploration du jardin sous toutes ses formes. Les enfants découvrent les espèces végétales ou animales qui habitent le jardin en utilisant leurs sens : ils écoutent les bruits du jardin et le chant de certains oiseaux grâce à des appeaux, ils touchent divers éléments du jardin, ils sentent les odeurs de fleurs, des plantes aromatiques..., ils goûtent et dégustent différentes saveurs et les fruits du jardin et ils voient et récoltent les couleurs du jardin afin de réaliser un mini-tableau.

**Cette activité se déroulant en majeure partie à l'extérieur, elle ne peut avoir lieu en cas d'intempéries.**

**Durée : 2h – Période : d'avril à octobre**
**Niveaux : cycles 1 et 2**

## L'herbier de Mallarmé

À l'aide d'un plan, les enfants découvrent, observent et recueillent les feuilles provenant de différentes plantes, arbres et fleurs. La récolte vaut également pour les quelques fruits encore présents dans le jardin. Puis, après avoir identifié chaque espèce, ils collent les feuilles dans un livret pour réaliser l'herbier d'un jardin recréé dans le goût du XIXe siècle.

**Cette activité se déroulant en majeure partie à l'extérieur, elle ne peut avoir lieu en cas d'intempéries.**

**Durée : 1h30 – Période : du début de l'automne aux premières gelées – Niveaux : cycles 1 et 2**

## C'est quoi un poète ?

Les enfants tentent de répondre à des questions pour établir un profil type du poète, ses thèmes de prédilection et un style d'écriture. À moins que tout ceci ne soit qu'un prétexte et un jeu pour inviter les enfants à se débarrasser d'idées fausses sur la poésie et à oser s'ouvrir au rêve…

**Durée : 1h – Niveaux : cycles 2 (à partir du CP) et 3 (CE2)**

## Slam au musée

Le Slam est un tournoi de poésie ludique mais sérieux ! Les enfants écrivent un texte, seuls ou en équipe, puis après des exercices d'interprétation et quelques répétitions, s'affrontent sur scène avec leurs poèmes, dans le respect de chacun.

**Durée : 1 journée – Niveaux : cycle 3, lycée**

## Une histoire de mots

À partir de cartes représentant des objets, des lieux, des mots, en lien avec l'univers de Stéphane Mallarmé, les enfants, réunis en groupes, sont invités à inventer et composer un texte avec pour seule contrainte imposée le style, qu'il soit poétique, théâtral, journalistique, narratif… Un dernier moment est consacré à la lecture ou interprétation par les enfants de leurs textes.

**Durée : 1h – Niveaux : cycle 3 (CM2), lycée**

## L'étoile des Fées

Comme l'a demandé Jean, l'animatrice raconte aux enfants le conte de l'étoile des Fées. C'est l'histoire de la princesse Blanche qui, devenue aveugle pour avoir trop écouté la Fée Égoïste, devra apprendre à s'émouvoir des autres pour recouvrer la vue. Lorsque tout est dit, reste le devoir de transmission. Pour pouvoir raconter à leur tour, les enfants réalisent un livret reprenant les passages importants de l'histoire.

**Durée : 1h – Niveaux : cycle 1, centres de loisirs**

## Le poète est illustré

Mallarmé alliait volontiers son écriture à l'image, mais ici la donne est inversée puisque c'est l'écrivain qui devra s'adapter à l'image peinte. Des livrets-éventails déjà peints, constitués de deux pages ou plus, sont distribués aux enfants. Dans chacun, l'enfant découvre une phrase ou un mot qu'il est invité à compléter pour composer un poème ou simplement traduire une émotion. Un moment est consacré à la lecture des textes qui se déroulent comme un cadavre exquis.

**Durée : 1h – Niveaux : cycle 3, lycée, centres de loisirs**

## C'était comment au 19e siècle ?

Cet atelier est un moment d'échange qui invite à comprendre et réaliser les différences techniques et sociales qui séparent le XIXe du XXIe siècle. Chaque enfant tire un objet d'une malle multisensorielle et tous tentent de l'identifier et de le situer dans son époque. Comme un voyage dans le temps, l'atelier évoque l'histoire de la maison, la navigation sur la Seine, la forêt de Fontainebleau, le quotidien de Mallarmé, ses loisirs, et de manière générale les grandes inventions du XIXe siècle…

**Durée : 1h – Niveaux : cycles 1 (moyenne section), 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## Art postal au musée

Comme Mallarmé, qui écrivait des quatrains en guise d'adresse sur ses enveloppes, les enfants investissent le support postal avec un poème et/ou une réalisation plastique. L'enveloppe devient un prétexte créatif sur lequel on peint, colle, gribouille… Les enfants repartent avec leurs lettres.

**Durée : 1h – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## Le poète s'illustre

Dans l'esprit de Mallarmé, qui alliait volontiers son écriture à l'image, cet atelier est un travail à quatre mains, produit de l'échange entre un plasticien et un écrivain. Des livrets-éventails vierges constitués de deux pages ou plus sont distribués aux enfants, divisés en deux groupes. Les uns écrivent un texte pendant que les autres peignent leur exemplaire. Puis ils échangent leurs livrets-éventails, les uns écrivant sur les œuvres peintes, les autres peignant en s'inspirant des poèmes écrits.

**Cette activité se déroule à l'extérieur. En cas de pluie, les enfants se verront distribuer des éventails déjà peints sur lesquels ils inscriront leurs textes.**

**Durée : 1 journée – Période : de fin avril jusqu'en septembre/octobre – Niveaux : cycle 3, lycée, centres de loisirs**

## Mallarmé fait son cinéma

Après avoir présenté le fonctionnement de la lanterne magique, le bonimenteur projette dans le noir des plaques de verre peintes et raconte des histoires plus extraordinaires les unes que les autres.

**Durée : 45 mn – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## La suite au prochain numéro !

À partir d'une ou plusieurs plaques de lanterne magique, les enfants dessinent une suite à l'histoire, créent de nouvelles plaques et organisent une séance de projection avec bonimenteur. Cet atelier est précédé d'une projection pour comprendre le fonctionnement de la lanterne magique.

**Durée : 1h30/2h – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## Silence, on fait du bruit !

À partir d'une ou plusieurs plaques de lanterne magique, les enfants deviennent scénaristes et bruiteurs. Ils réalisent leur propre projection en associant sons et dialogues aux images données. Cet atelier est précédé d'une projection pour comprendre le fonctionnement de la lanterne magique.

**Durée : 1h30/2h – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

# [ Jeux ]

## À la découverte du jardin

À l'aide d'un livret, les enfants déambulent dans le jardin qui entoure le musée pour résoudre des énigmes et décoder un message secret. Ce jeu de piste est l'occasion de découvrir plusieurs espèces d'arbres, de plantes et de fleurs ainsi que les goûts du XIXe siècle en botanique et la passion qu'avaient Mallarmé et sa fille pour le jardinage. En s'appuyant sur un quatrain/poème de circonstances de Mallarmé, ce jeu pose un regard amusé sur une poésie plus légère.

**Durée : 45mn – Période : de fin avril à fin septembre – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs**

## Dis, c'était comment avant ?

Ce jeu de piste est une promenade dans le musée, les jardins et les bords de Seine pour comprendre comment vivait Stéphane Mallarmé au XIXe siècle. Les enfants évoluent en petits groupes pour résoudre les énigmes qui leur permettront de décoder un message secret.

**Durée : 2h – Niveaux : centres de loisirs, dès 7 ans ; de 5 à 25 personnes**

## Meurtre au musée

Ce matin l'équipe du musée a découvert le cadavre d'un homme mystérieux gisant dans la chambre du poète… Qui est-ce ? Pourquoi est-il mort ? Qui l'a tué ? À travers un jeu de rôle, l'enfant incarne un membre du personnel du musée ou un visiteur et mène l'enquête pour résoudre l'énigme.

Matériel et accessoires fournis.

**Durée : 2h – Niveaux : centres de loisirs, dès 10 ans ; de 8 à 12 personnes**

## Qui a saboté le canot du poète ?

Ce midi, Stéphane Mallarmé est parti canoter sur la Seine. Mais au milieu du fleuve, le bateau coule, manquant de noyer le poète ! Il n'y a pas de doute, le canot a été saboté. Mais par qui ? Et pour quels motifs ? Ce jeu de rôle transporte les enfants au XIXe siècle, ils peuvent alors incarner Stéphane Mallarmé, un membre de sa famille ou de ses amis et mènent l'enquête.

Matériel et accessoires fournis.

**Durée : 2h – Niveaux : centres de loisirs, dès 10 ans ; de 9 à 15 personnes**

## Jeu de l'oie grandeur nature

La maison de Mallarmé et son jardin se transforment en un plateau de jeu de l'oie à taille réelle. Les enfants jettent le dé et avancent. Celui qui a pu éviter les embûches et arriver le premier a gagné !

**Durée : 1h – Niveaux : centres de loisirs, dès 6 ans ; de 2 à 10 personnes**

## Mallarmé *pursuit*

Sur la base d'un célèbre jeu de société, les enfants testent leurs connaissances, leur sens de l'observation et leur mémoire à travers une série de questions sur le jardin, la maison, et Mallarmé bien sûr ! Contraints par le temps ou libres d'évoluer dans le musée et le jardin pour trouver les réponses, les joueurs cumulent les points et progressent sur le plateau ! Le premier qui remplit son « camembert » a gagné.

**En accès libre et gratuit (réservation recommandée) – Durée : 1h – Niveaux : centres de loisirs, dès 10 ans ; de 2 à 6 personnes**

# [ Exposition temporaire ]

## Anne Slacik, du 16 septembre au 23 décembre 2011

Contacter le musée pour des informations sur les animations liées à cette exposition.

# Musée départemental des Pays de Seine-et-Marne et maison Pierre Mac Orlan

Ce musée de société présente une collection d'objets de plus de 3 000 pièces, composée d'instruments agricoles ou artisanaux, qui permettent de retracer l'histoire du nord de la Seine-et-Marne et ses traditions. Les expositions permanentes et temporaires abordent les activités et les modes de vie des habitants de ce territoire à l'ère pré-industrielle mais également leurs modes de vie contemporains. Le musée rend aussi hommage à l'écrivain Pierre Mac Orlan (1882-1970), auteur du célèbre roman Le Quai des Brumes, qui vécut à Saint-Cyr-sur-Morin. Il y écrivit une partie de son œuvre, qualifiée de « fantastique social ».

La visite de sa maison plonge le visiteur dans les années 1960. Odeurs, sons et souvenirs le conduisent dans l'intimité de ce témoin d'une Europe guerrière. Au détour de sa salle à manger, de son bureau ou de sa chambre à coucher, on découvre la personnalité d'un visionnaire des mythologies des temps modernes.

## [ Animations et ateliers ]

### Atelier jus de pomme

Pour comprendre la fabrication du jus de pomme, rien de mieux que le faire soi-même ! Les enfants lavent, broient, pressurent les fruits… Ils éduquent leur goût, comparent les pommes locales à celles produites industriellement et découvrent la différence entre le produit artisanal et le produit industriel. Pour les plus grands, ce sera l'occasion de s'interroger sur la biodiversité et la production durable.

**Durée :** 1h30 – **Période :** de mi-octobre à mi-novembre – **Niveaux :** cycles 1 (petite section), 2 et 3, lycée, centres de loisirs dès 3 ans

**Visite complémentaire : verger et exploitation agricole de la ferme de la Bonnerie à Verdelot (limitée à 10 séances ; tarifs en sus) – Durée :** 1 journée

## Et si on racontait !

Une expérience artistique sans réserve et loin des a priori ! Avec leurs ressentis et les outils qu'ils auront choisis (voix, corps, instrument), les participants improvisent une pièce sonore et/ou dansée sur une histoire imaginée collectivement. Nul besoin d'être musicien, danseur ou chanteur ! Cette chanson collective est réalisée de manière spontanée à partir de signes lancés par un «chef d'orchestre-compositeur ». Une manière vivante et interactive de s'essayer à la création grâce au partage et aux échanges.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 et 3, centres de loisirs dès 8 ans**

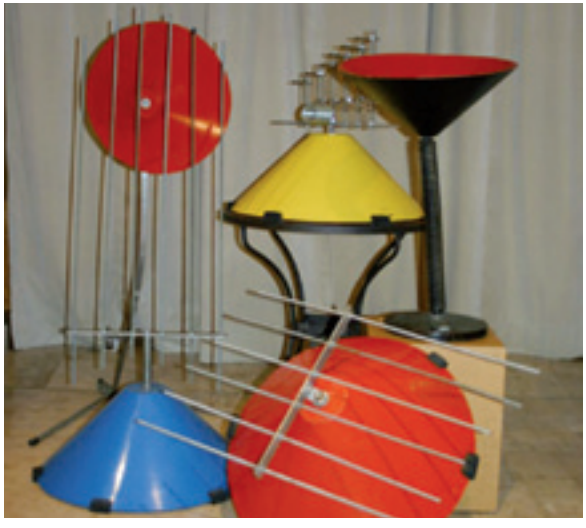
## Chanson sur mesure

À travers l'expérience de Pierre Mac Orlan, écrivain et auteur de chansons, le musée propose aux jeunes publics de découvrir les différentes étapes de la fabrication d'une chanson.

Matin : découverte de la chanson à travers l'œuvre de Mac Orlan, atelier d'écriture pour faire une chanson : rimes, thème, rapport à la mélodie, arrangement musical.

Après-midi : atelier de création musicale pour accompagner le texte de la chanson et représentation finale.

**Durée : 1 journée (2h le matin et 2h l'après-midi) – Niveaux : cycle 3, centres de loisirs dès 8 ans**



## Initiation au Slam de poésie

Mélange de sport et de poésie, le Slam est un tournoi de poésie déclamatoire ouvert à tous sans distinction de styles. L'atelier se compose de 4 temps : présentation de Pierre Mac Orlan et de son écriture ; présentation de la technique poétique et de son renouveau par le Slam ; atelier d'écriture ; aide à la déclamation, puis présentation des poésies devant un jury qui note l'émotion ressentie à l'écoute des poèmes.

**Durée : 1 journée minimum au musée pour une classe + 2 demi-journées en classe conseillées – Niveaux : cycle 3, lycée, centres de loisirs dès 8 ans**

**Une rencontre peut se faire entre plusieurs classes ; des ateliers en complément sont possibles dans les établissements.**

## Histoire d'un grain de blé

Les enfants découvrent les étapes de la culture des céréales et de la production de la farine à travers l'histoire d'un grain de blé : préparation du sol, semis, moisson, battage, vannage, broyage du grain... En observant et/ou en « manipulant » outils, instruments et maquette, ils se familiarisent avec le monde agricole et son évolution. Le travail avec le cheval, le bœuf ou le tracteur sont aussi des images très concrètes pour aborder le passé. La classe repart avec un petit sachet de farine fabriquée sur place.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 (à partir du CP) et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans**

## Osier et vanniers

Cette animation est l'occasion de découvrir de manière vivante et concrète une plante, sa culture, sa transformation et ses usages. Cette activité, dont l'apogée se situe à la fin du XIXe siècle, illustre les relations que pouvaient entretenir la ville et la campagne. Tout en appréciant le savoir-faire d'un artisan vannier, les jeunes visiteurs prennent conscience de l'évolution et de la disparition de certains métiers artisanaux face à la mécanisation et à l'industrialisation.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 (à partir du CP) et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans. Accessible aux enfants en situation de handicap mental sur 2 ou 3 séances.**

## Pierre Mac Orlan : un écrivain en Seine-et-Marne

Pierre Mac Orlan (1882-1970) est l'auteur de *L'Ancre de miséricorde*, recommandé par l'Éducation nationale. À la croisée de nombreuses formes d'expression artistique (cinéma, chanson, photographie, illustration, bande dessinée), mais aussi journaliste et reporter, Pierre Mac Orlan est un témoin précieux de la société de la première moitié du XXe siècle et de ses deux conflits mondiaux. Une malle, des petits ateliers d'écriture et/ou la visite de sa maison permettent d'aller à la rencontre de son univers.

**Durée : animation sans la visite de la maison 1h30 ; visite de la maison de l'écrivain 1h30 (uniquement le mardi) – Niveaux : cycle 3 (CM2), lycée**

## Paysages de la Seine-et-Marne

À travers un film, les jeunes visiteurs décryptent les principaux paysages de Seine-et-Marne (champs ouverts, bocage) puis, à travers une visite du musée, font la relation entre les activités humaines et les instruments des hommes qui ont contribué à façonner ces paysages et participé à leur évolution.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycle 3, lycée**

**Visite complémentaire avec l'association Secondes Nature pour comprendre ce qu'est un paysage et découvrir celui de la vallée du Petit-Morin (tarifs en sus).**

## À la découverte du patrimoine rural

Les objets, les activités humaines, l'habitat, les végétaux, les savoir-faire… évoqués au musée témoignent de la société traditionnelle, essentiellement rurale, du nord de la Seine-et-Marne. Le musée a pour vocation d'étudier ces témoignages, de les conserver, mais également de sensibiliser les visiteurs à ce patrimoine et à sa protection comme clés de compréhension d'un territoire. La visite se termine par une enquête pour trouver auprès des objets les indices de leurs usages fonctionnels ou affectifs : initiales gravées, marques…

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycle 3, lycée**

## Les coulisses du musée

Qu'est ce qu'un musée ? À quoi ça sert ? Pourquoi ces

objets sont-ils exposés ? Comment sont-ils arrivés ici ? Comment s'organise un musée ? Que met-on en œuvre pour conserver les objets ? Cette animation propose une rencontre avec les techniciens du musée, ainsi qu'une visite de l'exposition permanente et des réserves pour se familiariser avec ce lieu de conservation, d'étude, de découvertes et de transmission.

**Durée : 1 journée pour 1 classe – Niveaux : cycle 3, lycée**

## L'habitat rural

La diversité de l'habitat rural seine-et-marnais tient aux usages et au statut social de l'occupant : bricole de l'ouvrier agricole, grande ferme à cour carrée de l'exploitant propriétaire où se mêlent vie domestique et travail. Il diffère également selon les matériaux disponibles. Une animation pour sensibiliser le jeune public à la préservation de ce patrimoine tout en se familiarisant avec le vocabulaire et les matériaux de l'habitat à travers maquettes de ferme, échantillons de matériaux, observation dans le village, film...

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs dès 7 ans**

NOUVEAU

## Matières dans tous les sens

Aussi impressionnante que la tornade du magicien d'Oz, une tempête a sévi dans le petit village de Saint-Cyr-sur-Morin. Tout est sens dessus dessous. Les matières et les objets qu'elles ont servi à fabriquer sont dans tous les sens... Les enfants ont du travail. Remettre de l'ordre, classer, trier... tout en se fiant à leurs sens : le toucher, l'ouïe, l'odorat... Au loin, le métier à tisser à mécanique Jacquard s'est remis en marche et la tuilerie a plus que jamais des tuiles à fabriquer.

**Durée : 1 h à 1 h 30 – Niveaux : cycle 1 et 2, centres de loisirs dès 3 ans**

## Le tissage des rubans

L'industrie rubanière automatisée au XVIII[e] siècle a traversé la révolution industrielle et les modes pour, aujourd'hui, connaître un nouveau développement dans l'artisanat d'art. Cette animation propose de comprendre la technique du tissage et son évolution à travers des échantillons de fils et de passementerie, un métier à tisser en fonctionnement, une mécanique jacquard et une boîte à trésor pour découvrir le riche et imagé vocabulaire de la passementerie...

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycle 2 ( à partir du CE1) et 3, lycée, centres de loisirs dès 7 ans**

**Atelier complémentaire sur la journée : atelier de tissage. Les enfants sont répartis en 2 groupes. En compagnie de Sylvie Gaudin, plasticienne, l'un d'eux tisse des passementeries « au goût du jour » avec des matériaux de récupération, pendant que l'autre est en animation. Nombre d'ateliers limité et uniquement le vendredi. Durée : 1 journée.**

## La transformation du lait et la fabrication du fromage de Brie

Une animation très sensorielle pour découvrir la traite et les produits laitiers – en particulier les fromages de Brie à travers les ingrédients de la recette à toucher et à sentir – en passant aussi par l'expérimentation et l'observation du caillé, une dégustation de brie de Meaux. Les objets (trayeuse, selles à traire, moules à fromage...), le jeu de la fabrication du brie, la danse du fromage et le film « Fromage de Brie », spécialement conçu pour les enfants, permettent de comprendre les étapes de la fabrication du brie de Meaux.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans**

**Visite complémentaire sur la journée : la société fromagère à Saint-Rémy-de-la-Vanne ou la fromagerie Ganot à Jouarre (tarifs en sus). Durée : 1 journée .**

## Familles et métiers du cirque en Seine-et-Marne

Une longue tradition lie les familles circassiennes à la Seine-et-Marne. Le département accueille les remises, lieux de stockage, d'entretien du matériel et de répétitions des spectacles. Les familles Zavatta, Bouglione... ont marqué le département depuis l'entre-deux-guerres jusqu'à nos jours avec

le cirque baroque. Un voyage intimiste dans l'un des derniers spectacles vivants avec le jeu des 7 familles du cirque, le puzzle des clowns, l'écoute des instruments de musique des clowns, des jeux sur le montage des chapiteaux.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 et 3, centres de loisirs dès 6 ans**

### Les vacances à la campagne... ou les aventures de trois enfants au début du siècle

Suzanne, Alexandre et P'tit Louis profitent de leurs vacances pour flâner au détour des chemins. À travers leurs jeux et leurs rencontres, les enfants découvrent la vie des gens au début du siècle dans les campagnes briardes. Une découverte du musée à travers un jeu de l'oie géant.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 et 3, centres de loisirs dès 6 ans**

**NOUVEAU**

### Pierre Mac Orlan et le cinéma

**Exposition temporaire : novembre 2011 - août 2012**

Pierre Mac Orlan est l'auteur du roman *Le Quai des Brumes* qui a inspiré le celèbre film de Marcel Carné interprété par Michèle Morgan et Jean Gabin. Scénariste et passionné d'images, Mac Orlan a fourni des histoires aux précurseurs des films d'atmosphères.

Pour découvrir cet univers, le musée propose une visite de l'exposition et des animations adaptées avec "Le jardin de Spire" : théâtre d'ombres sur une nouvelle de Pierre Mac Orlan, atelier autour des effets de lumières et d'ombres.

Projets d'écritures sur mesures en fonction des demandes : poésies, chansons, saynètes...

**Durée : 1 h 30 – Niveaux : cycle 2 et 3, centres de loisirs dès 5 ans**

## [ Malles pédagogiques ]

### Habitat rural

Création des Archives départementales et du musée départemental des Pays de Seine-et-Marne

Base d'études sur l'habitat rural en Seine-et-Marne, cette malle permet la découverte des implantations des maisons et villages du département, des matériaux de construction utilisés, des outils de maçon, des cadastres...

Cette promenade à travers les villages suscite l'observation de l'architecture et du décor des maisons anciennes, l'analyse des cadastres anciens ainsi que la compréhension de la construction et de l'évolution du village dans l'espace.

**Niveaux : cycle 2 (CE1) – 2 exemplaires**

## [ Expositions itinérantes et animations sur demande ]

### Choisir de résister

Une exposition pour réfléchir sur les raisons qui ont poussé des hommes, des femmes et des enfants à risquer leur vie dans la Seine-et-Marne occupée. Des résistants témoignent des risques encourus, de la joie partagée, des engagements politiques, du climat de haine, de l'emprisonnement qui firent basculer leur histoire personnelle. L'exposition et des jeux de mise en situation questionnent sur l'actualité d'un engagement, la difficulté à choisir, l'aptitude à discerner le bien du mal, les limites du courage et de la témérité.

**Niveaux : cycle 3, lycée**

**Sur demande, animation avec un médiateur dans l'établissement.**

## Jeux et jouets

Depuis les années 1960, une nouvelle économie des jouets a vu le jour, modifiant leur conception, leur fabrication et leur mode de diffusion. Les matières plastiques, l'électronique et l'informatique ont permis de créer une diversité de formes et de couleurs. La promotion du jouet est relayée par le cinéma, la télévision et Internet. L'exposition s'appuie sur les travaux du sociologue Gilles Brougère et témoigne de la place de l'enfant dans notre société.

**Niveaux : cycles 2 et 3, lycée**

**Sur demande, animation avec un médiateur dans l'établissement.**

**NOUVEAU**

## Faits divers au jardin, la biodiversité à sa porte

**Exposition sur les enjeux et les mécanismes de la biodiversité dans nos jardins et animations avec un médiateur qui l'accompagne dans l'établissement**

À travers conte et jeux interactifs, les enfants découvrent qu'il existe une vie luxuriante et sensible sous leur fenêtre. Ils explorent le jardin et sont invités à rencontrer le petit monde de la haie, à visiter la maison de Monsieur Taupe, à écouter les aventures de la princesse Flora dans son jardin aux mille espèces, ou encore à humer des senteurs le nez dans l'herbe... Au programme, des expériences ludiques ou sensorielles qui apprennent à respecter le vivant.

**Durée : 1 h à 1 h 30 – Niveaux : cycles 1, 2 et 3, centres de loisirs dès 3 ans**

## Fromages de Brie

Cette exposition permet de comprendre les techniques de fabrication des bries et leurs évolutions. Une animation très sensorielle l'accompagne pour découvrir la recette des fromages de Brie à travers les ingrédients à toucher et à sentir, l'expérimentation et l'observation du caillé et une dégustation de brie de Meaux. Le jeu de la fabrication du brie, la danse du fromage et le film « Fromage de Brie », spécialement conçu pour les enfants, permettent de comprendre les étapes de la fabrication du brie de Meaux.

**Durée : 1h30 – Niveaux : cycles 2 (à partir du CP) et 3, lycée, centres de loisirs dès 6 ans**

**Sur demande, animation avec un médiateur dans l'établissement.**

Le musée, situé dans un bâtiment inscrit à l'Inventaire supplémentaire des Monuments Historiques et labellisé « patrimoine du XXe siècle », retrace les grandes étapes de la Préhistoire et de la Protohistoire régionales à travers ses collections, des plus anciens chasseurs aux premiers métallurgistes. Deux circuits permettent une découverte et un parcours plus approfondis. Le travail de fouilles des archéologues est évoqué à travers des moulages de sols et un document audiovisuel (20 mn). Une grande embarcation carolingienne (IXe siècle après J.-C.), découverte en 1992 à Noyen-sur-Seine (Seine-et-Marne), vient compléter la visite.

# [ Visites ]

## Visite guidée

Visite guidée du circuit principal du musée qui présente des collections archéologiques issues de l'ensemble de la région parisienne. Après une brève présentation de l'évolution de l'homme dans le monde, les élèves découvrent chronologiquement les traces laissées en Île-de-France par nos ancêtres depuis environ 600 000 ans.

**Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycles 2 et 3 (à partir du CP), lycée, centres de loisirs dès 6 ans**

## Visite libre sous la conduite de l'enseignant ou des animateurs

Le musée présente des collections archéologiques issues de l'ensemble de la région parisienne. Après une brève présentation de l'évolution de l'homme dans le monde, les élèves découvrent chronologiquement les traces laissées en Île-de-France par nos ancêtres depuis environ 600 000 ans. Un questionnaire-jeux pour les élèves de plus de 6 ans et un dossier documentaire pour l'enseignant sont mis à disposition.

**Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycles 2 et 3 (à partir du CP), lycée, centres de loisirs**

## Balade botanique à travers les millénaires

Visite guidée à la découverte des jardins intérieurs du musée et des sciences paléo-environnementales. Quatre jardins présentent une sélection de plantes représentatives des différentes flores qui se sont succédé en Île-de-France au cours de la Préhistoire. Cette sélection est l'occasion de découvrir comment la science (sédimentologie,

palynologie, carpologie, dendro-chronologie…) parvient à dater et reconstituer les environnements passés.

**Durée : 1h30 – Niveaux : lycée général (Terminale S), lycée agricole**

# [ Animations et ateliers ]

## À la découverte de la Préhistoire

Le matin, visite guidée du circuit principal qui présente la Préhistoire de l'Île-de-France, du Paléolithique ancien jusqu'à l'âge du Fer, et projection d'un audiovisuel sur « Les chasseurs de rennes de Pincevent » (Seine-et-Marne). L'après-midi, animation consacrée aux armes, outils et autres objets de l'homme préhistorique en lien avec son évolution : observation et manipulation de fac-similés, démonstration des techniques d'allumage du feu, initiation au tir au propulseur dans le parc du musée lorsque le temps le permet.

**Durée : 3h à 4h (1 journée) – Niveaux : cycles 2 et 3 (à partir du CP), lycée, I.M.E.**

## Animaux et chasseurs de la Préhistoire

Une courte visite guidée permet tout d'abord d'initier les élèves à l'environnement et au mode de vie des hommes du Paléolithique (découverte de restes d'animaux, d'armes et d'outils, d'illustrations…). Dans un second temps, des restes d'animaux actuels, des fac-similés d'objets (en os, silex, bois, cuir…) sont offerts au regard et au toucher des enfants. L'atelier s'achève par une démonstration d'allumage du feu.

**Durée : 1h15 – Niveaux : cycles 1 et 2 (grande section), centres de loisirs (moins de 6 ans)**

## Les outils préhistoriques

Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps la diversité de formes et de matières des outils paléolithiques ainsi que leurs modes de production. Durant l'atelier, les enfants sont répartis en quatre groupes ; chaque groupe utilise des outils en silex, en grès ou en os pour travailler différents matériaux : rainurer et polir l'os, écorcer et scier du bois, percer des coquillages, des pierres et du cuir…

**Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycle 3, I.M.E.**

## Le feu apprivoisé

Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps les techniques d'obtention du feu durant la Préhistoire et son utilisation : chauffage, éclairage, cuisson et transformation des matériaux (terre cuite et métallurgie). Après une démonstration du médiateur, les élèves s'essaient à produire du feu par friction de deux morceaux de bois puis assistent autour d'un foyer à la fabrication de colle pour la réalisation d'un emmanchement d'outil.

**Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycle 3, centres de loisirs (7-12 ans), I.M.E.**

## Se nourrir durant la Préhistoire

Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps le thème de la nourriture durant la Préhistoire. Il s'agit de comparer le mode de subsistance des chasseurs-cueilleurs du Paléolithique à celui des agriculteurs-éleveurs du Néolithique. Les élèves expérimentent ainsi la chasse au propulseur pour le Paléolithique et la mouture de grains de blé avec des meules et des broyeurs en pierre pour le Néolithique.

**Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycle 3, centres de loisirs (7-12 ans), I.M.E.**

## Les habitats préhistoriques

Une visite guidée thématique du musée et un atelier permettent d'aborder en deux temps le thème de l'habitat préhistorique. Les élèves sont alors répartis en quatre groupes pour réaliser un travail de restitution. À partir de plans de fouilles, ils doivent tester des hypothèses d'élévation à l'aide de maquettes. Cette animation permet de comparer l'habitat des chasseurs nomades sous forme de tentes à celui des agriculteurs-éleveurs, véritables maisons de bois, de paille et de terre.

**Durée : 1h30 à 2h – Niveaux : cycle 3**

## L'habitat nomade

Une courte visite guidée permet de découvrir et de comprendre les traces laissées par les habitats nomades préhistoriques : les moulages de sols préhistoriques, dessins et restitutions présents dans le musée aident les élèves à imaginer différents types d'habitat.

Dans un second temps, les enfants utilisent les connaissances acquises dans le musée pour restituer, d'abord sous forme de maquette puis à leur propre échelle dans le parc du musée (si le temps le permet), deux types d'habitat nomade : la tente et l'abri sous-roche.

**Durée : 1h15 – Niveaux : cycle 2 (jusqu'au CP)**

## Le relevé des œuvres pariétales préhistoriques

Grâce à deux parois imaginaires inspirées des œuvres réelles (l'une peinte, l'autre gravée) et découpées en quinze morceaux chacune, cet atelier permet d'initier les élèves à l'étude des œuvres pariétales préhistoriques. La classe est divisée en deux groupes : l'un restitue sur calque l'une des parois pendant que l'autre visite les salles paléolithiques du musée à l'aide d'un questionnaire, et inversement ensuite. L'animation s'achève en classe entière par l'assemblage des relevés individuels et l'interprétation des parois.

**Durée : 2h à 2h30 – Niveaux : cycle 3**

## L'évolution de l'homme

Conçu comme un « TP au musée », cet atelier propose aux élèves de s'interroger sur les origines de l'homme et d'étudier son développement biologique et culturel.

Les élèves mènent l'enquête sur huit espèces d'homininés à l'aide de moulages de haute qualité (crânes et bassins), de dossiers documentaires et de fac-similés d'armes et d'outils préhistoriques. À la fin de la séance, une mise en commun permet de comparer les différentes espèces et de débattre de notre propre origine d'Homo sapiens. Activité réalisée en demi-classe.

**Durée : 1h30 – Niveaux : lycée (1re ES et L, Terminale S)**

Le service études et développement du patrimoine est chargé de missions d'inventaire et de valorisation du patrimoine. Il est notamment en charge d'événements tels que « Les Monuments font le Printemps » : visites de monuments restaurés, autour desquels des séances pédagogiques sont organisées sur demande.

Le service apporte aide et conseils aux enseignants dans la construction de leurs projets pédagogiques et les oriente vers des ressources. La médiatrice intervient aussi dans les classes sur des thématiques en relation avec les études d'inventaire du service.

## Découvrir son église

L'église est souvent le principal monument du village mais il est difficilement accessible. Cette séance permet aux élèves de comprendre cet édifice dont l'étude fait lien avec l'enseignement de l'histoire, du fait religieux et de l'histoire des arts. Grâce à la visite de l'édifice et à des exercices pratiques, la classe aborde des notions d'architecture, de patrimoine et découvre les autres arts qui contribuent à l'embellissement des églises.

**Visite de l'église et exercices sous réserve de l'accord du propriétaire et de l'étude du monument.**

**Durée :** 2 h à 1/2 journée selon l'édifice et le groupe
**Niveaux :** cycle 3

**Activité gratuite**

# Les animations, mode d'emploi

## ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

### Modalités :

- Ateliers et animations dans la classe ou aux Archives départementales, pendant le temps scolaire uniquement.
- Une seule classe ou un seul groupe à la fois pour une animation (30 personnes maximum) ; un seul groupe par demi-journée.
- La présence de l'enseignant ou d'un accompagnateur est toujours obligatoire : un accompagnateur pour six enfants de moins de six ans ; un pour huit enfants de moins de onze ans ; un pour douze enfants de plus de onze ans.
- Certaines règles sont à rappeler aux enfants avant leur venue, afin de protéger les collections : ne pas toucher aux documents (sauf si le médiateur les y engage), ne pas boire, ne pas manger, ne pas mâcher de chewing-gum, ne rien jeter par terre, ne pas courir, crier ou se bousculer, ne pas utiliser d'autre matériel que celui recommandé par le médiateur.
- Les malles, les expositions itinérantes et les dossiers thématiques sont à utiliser librement.
- Les malles pédagogiques et les expositions itinérantes sont prêtées pour 2 semaines, du mardi au mardi, ou du jeudi au jeudi. Elles sont livrées et enlevées par le Service des publics des Archives départementales de Seine-et-Marne.
- Le muséobus est prêté pour une semaine, du lundi au vendredi. Il est installé et enlevé par le Service des publics des Archives départementales de Seine-et-Marne **Attention :** des conditions particulières d'accès et de sécurité sont requises (contacter le service).

### Tarifs :

- **Atelier, aux Archives ou dans l'établissement scolaire :** forfait de 30 € par animation (une classe), sauf l'atelier « Bienvenue aux Archives » qui est gratuit.
- **Malles pédagogiques et expositions itinérantes :** prêt gratuit.
- **Muséobus :** prêt gratuit.

### Accessibilité :

Salle de lecture et salle d'animations pédagogiques. Toilettes adaptées. Parking réservé.

Accueil, salle de lecture et salle de conférence.

Les Archives départementales ont le label Tourisme et Handicap pour le handicap moteur.

**Contact :**
**Service des publics des Archives départementales :**
248, avenue Charles-Prieur – BP 48
77196 Dammarie-lès-Lys cedex
Fax : 01 64 87 37 10 – dap@cg77.fr
- **Renseignements :** Justine Queuniet 01 64 87 37 74
- **Réservations :** 01 64 87 37 81

## CHÂTEAU DE BLANDY-LES-TOURS

### Modalités :

- Accueil pendant le temps scolaire et hors temps scolaire (centres de loisirs, établissements spécialisés...).
- Jusqu'à quatre groupes par demi-journée.
- La présence de l'enseignant et d'accompagnateurs est obligatoire : un accompagnateur pour six enfants de moins de six ans ; un pour huit enfants de moins de onze ans ; un pour douze enfants de plus de onze ans.
- Certaines règles sont à rappeler aux enfants avant leur venue, afin de protéger le site : ne pas toucher aux objets, ne pas boire, ne pas manger, ne pas mâcher de chewing-gum, ne rien jeter par terre, ne pas courir, crier ou se bousculer, ne pas utiliser d'autre matériel que celui recommandé par le médiateur.
- Réservation obligatoire. En cas d'annulation, prévenir au plus tard 48 heures avant l'animation.

## Tarifs :

- **Visites libres :** entrée gratuite pour les enfants et leurs accompagnateurs.
- **Visites et animations avec un médiateur :** forfait de 30 € par activité.
- **Attention** : tarif particulier pour les journées Blandy-Fontainebleau, les contes et « La clé des champs » (sur demande).

**Les accompagnateurs bénéficient d'une dispense du droit d'entrée, dans la limite légale de un pour quatre personnes (groupes scolaires, centres de loisirs, établissements ou associations du secteur social), et de un pour une personne (groupes en situation de handicap). Les accompagnateurs supplémentaires devront s'acquitter du droit d'entrée.**

## Accessibilité :

Salles du rez-de-chaussée et librairie-boutique, toilettes adaptées. Les tours, le chemin de ronde et le cellier ne sont pas accessibles aux personnes en fauteuil.

Livret de visite en gros caractères.

Visites adaptées sur réservation.

Visites guidées en LSF sur réservation.

**Contact :**
77115 Blandy-les-Tours - Tél. : 01 60 59 17 80
- chateaudeblandy@cg77.fr
- **Renseignements et réservations :** Joanna Garnier
- **Contact pédagogique :** Cécile Galan 01 60 59 27 28

## SERVICE ÉTUDES ET DÉVELOPPEMENT DU PATRIMOINE

**Contacts :**
248 avenue Charles-Prieur
BP 48 77196 Dammarie-lès-Lys cedex
Tél. : 01 64 87 37 77 - Fax : 01 64 87 37 10
- dap@cg77.fr
- **Renseignements : Chloée Pata**

## MUSÉES DÉPARTEMENTAUX

## Modalités :

- Accueil pendant le temps scolaire et hors temps scolaire (centres de loisirs, établissements spécialisés...).
- Une seule classe ou un seul groupe à la fois par animation (30 personnes maximum). Selon les musées, un ou deux groupes distincts par demi-journée (informations précises auprès de chaque musée lors des réservations).
- La présence de l'enseignant ou d'accompagnateurs est toujours obligatoire : un accompagnateur pour six enfants de moins de six ans ; un pour huit enfants de moins de onze ans ; un pour douze enfants de plus de onze ans.
- Certaines règles sont à rappeler aux enfants avant leur venue, afin de protéger les collections : ne pas toucher aux objets (sauf si le médiateur les y engage), ne pas boire, ne pas manger, ne pas mâcher de chewing-gum, ne rien jeter par terre, ne pas courir, crier ou se bousculer, ne pas utiliser d'autre matériel que celui recommandé par le médiateur.
- Réservation obligatoire, avec confirmation 15 jours avant. En cas d'annulation, prévenir au plus tard 48 heures avant l'animation.

## Tarifs :

- **Visites libres en groupe** (15 personnes minimum) : gratuit pour les établissements scolaires, les établissements spécialisés ou association du secteur handicap ou social (groupe de moins de 15 se renseigner auprès du musée).
- **Animations avec un médiateur :** forfait par groupe et par 1/2 journée : 30 € / 20 € (ZEP-REP) / 15 € (groupe de moins de 15 personnes établissement spécialisé ou association du secteur handicap) ; 60 € / 40 € / 30 € pour une journée.

Les forfaits comprennent le droit d'entrée et une animation avec un médiateur. Les accompagnateurs bénéficient d'une dispense du droit d'entrée, dans la limite légale de un pour quatre personnes (groupes scolaires, centres de loisirs, établissements ou associations du secteur social), et de un pour une personne (groupes en situation de handicap). Les accompagnateurs supplémentaires devront s'acquitter du droit d'entrée.

## JARDIN-MUSÉE DÉPARTEMENTAL BOURDELLE

**Ouvert tous les jours sauf les lundi et mardi du 2 mai au 31 octobre, de 10h30 à 13h et de 14h à 18h.**

Le jardin-musée départemental Bourdelle est un musée en plein air. Les animations ne peuvent avoir lieu en cas d'intempéries.

### Accessibilité :

Accueil et jardin. Parking réservé.

Accueil, point audiovisuel et système d'audioconférence pour visites guidées.

Pour malentendants non appareillés, système d'audioconférence pour visite guidée avec écouteurs.

Visites guidées en LSF ou LSI pour les groupes sur réservation.

Plan relief tactile du jardin, livret de visite en Braille et en gros caractères.

Visites guidées et animations adaptées pour les groupes sur réservation.

Le musée a le label "Tourisme et Handicap" pour le handicap moteur, visuel, auditif, mental.

**Contact :**
1, rue Dufet-Bourdelle - Hameau du Coudray - 77620 Égreville
Tél. : 01 64 78 50 90 - Fax 01 64 78 50 94
bourdelle@cg77.fr
• **Renseignements et réservations :**
**Florence Brazzini-Tabti**
Réservation en septembre pour les mois de mai et juin suivants et en juin pour les mois de septembre et d'octobre suivants.

## MUSÉE DÉPARTEMENTAL DES PAYS DE SEINE-ET-MARNE ET MAISON PIERRE MAC ORLAN

### MUSÉE

**Ouvert tous les jours sauf le samedi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août. Fermé le 1er mai et du 24 décembre au 1er janvier.**

### Accessibilité :

Collections permanentes et expositions temporaires. Parking réservé et dépose-minute devant le musée.

Accueil, système d'audioconférence pour visite guidée et espace audiovisuel.

Visites guidées en LSF ou LSI pour les groupes sur réservation.

Visites guidées et animations adaptées pour les groupes sur réservation.

Le musée a le label Tourisme et handicap pour les handicaps moteur, mental, auditif.

### MAISON PIERRE MAC ORLAN

**Ouverte chaque mardi de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30. Fermée le 1er mai et du 24 décembre au 1er janvier.**

**Visite exclusivement avec un médiateur du musée départemental des Pays de Seine-et-Marne, par groupe de 30 personnes au maximum et couplée à une visite de la salle Mac Orlan du musée.**

**Réservation auprès du musée.**

**La maison n'est pas accessible aux visiteurs en situation de handicap moteur. Accès possible au jardin et à la salle d'animation culturelle de la maison. Parking réservé et dépose-minute devant la maison.**

**Contacts :**
17, av. de La Ferté-sous-Jouarre - 77750 Saint-Cyr-sur-Morin
Tél. : 01 60 24 46 00 - Fax : 01 60 24 46 14 - mpsm@cg77.fr
• **Renseignements** : Sylvie Bergougnoux et Benoît Bourdon
• **Réservations** : Françoise Micha

## MUSÉE DÉPARTEMENTAL DE PRÉHISTOIRE D'ÎLE-DE-FRANCE

**Ouvert tous les jours sauf le mercredi, de 10h à 12h30 et de 14h* à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août. Fermé le 1er janvier, 1er mai et 25 décembre.**

**(* à partir de 13h30 pour les scolaires et les groupes).**

### Accessibilité :

Collections permanentes et expositions temporaires, toilettes adaptées.

T Accueil et salle de conférence.

Parcours découverte des collections au moyen de 7 boîtes tactiles avec livret d'accompagnement en Braille et en gros caractères.

Visites guidées et animations adaptées pour les groupes sur réservation.

**Contacts :**
48, avenue Étienne Dailly - 77140 Nemours
Tél. : 01 64 78 54 80 - Fax : 01 64 78 54 89
prehistoire@cg77.fr
• **Renseignements** : Yann Emery, Jean-Luc Rieu et Delphine Tuzi au 01 64 78 41 83
• **Réservations** : Béatrice Lirot au 01 64 78 41 82

## MUSÉE DÉPARTEMENTAL DE L'ÉCOLE DE BARBIZON

**Ouvert tous les jours, sauf le mardi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août.**

**Fermé le 1er mai et du 22 décembre au 1er janvier.**

### Accessibilité :

Salles du rez-de-chaussée, librairie et espace audiovisuel (auberge Ganne), toilettes adaptées. L'étage de l'auberge Ganne et la maison-atelier Théodore Rousseau ne sont pas accessibles aux personnes en fauteuil.

T Espace audiovisuel, système d'audioconférence pour visite guidée et accueils de l'auberge Ganne et de la maison-atelier Théodore Rousseau.

Visites guidées en LSF ou LSI pour les groupes sur réservation.

Visites guidées et animations adaptées pour les groupes sur réservation.

**Contacts :**
92, rue Grande- 77630 Barbizon
Tél. : 01 60 66 22 27 - Fax 01 60 66 22 96
barbizon@cg77.fr
• **Renseignements et réservations** : Joëlle Dudouit
• **Contact pédagogique :** Denise Delobel au 01 64 19 27 40

## MUSÉE DÉPARTEMENTAL STÉPHANE MALLARMÉ

**Ouvert tous les jours sauf le mardi, de 10h à 12h30 et de 14h à 17h30, jusqu'à 18h en juillet et août. Fermé le 1er mai et du 24 décembre au 1er janvier.**

### Accessibilité :

T Accueil, audioguide et point audiovisuel.

Visioguide avec visite guidée en LSF (2 appareils).

Visites guidées en LSF ou LSI pour les groupes sur réservation.

Audioguide avec visite guidée audiodescriptive. Livrets d'accompagnement en Braille et documents thermo-gonflés. Livret de visite en gros caractères (collections et expositions temporaires).

Visites guidées et animations adaptées pour les groupes sur réservation.

**Musée non accessible aux personnes en fauteuil.**

Le musée a le label "Tourisme et handicap" pour le handicap auditif.

**Contacts :**
4, promenade Stéphane Mallarmé - 77870 Vulaines-sur-Seine
Tél. : 01 64 23 73 27 - Fax 01 64 23 78 30 - mallarme@cg77.fr
• **Renseignements et réservations :** Peggy Genestie

**Conseil général de Seine-et-Marne**
**Direction des Archives, du patrimoine**
**et des musées départementaux**
**Hôtel du Département**
**77010 Melun cedex**
**Tél. : 01 64 14 77 77**
**www.seine-et-marne.fr**

Conseil Général
SEINE & MARNE